

ESPECIAL DE ANIVERSÁRIO

MUNDO DO CD-ROM®

Informática Prática e Descomplicada

32 PROGRAMAS

14 APLICATIVOS

7 ENTRETENIMENTOS

11 JOGOS



PROGRAMAS ESPECIAIS

- ✓ PhotoShop 4.0
- ✓ Desktop Themes
- ✓ I-Publish

E muito mais...



Cont. 950$00

Ano 2 Nº 13
Novembro 97
950$00





Liberte toda a sua criatividade com as Novas Tecnologias Canon



Obtenha uma qualidade de impressão fotográfica surpreendentemente superior. A impressão de cores em camadas, combinada com uma cartridge de cores únicas, vai fazer parecer as suas imagens e fotografias...reais!

IMPRESSORA BJC-4300

IMAGE OPTIMIZER

Agora já é possível imprimir imagens de baixa resolução com uma impressão de qualidade superior. Quando accionado, este novo software incorporado permite-lhe compensar, através de uma impressão de elevada resolução, imagens de resolução inferior, como por exemplo, gráficos da Internet. Também as margens irregulares são atenuadas, de forma a optimizar a imagem.

CARTRIDGE FLUORESCENTE

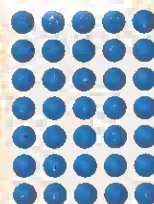
Os seus gráficos não vão passar despercebidos com a nova cartridge fluorescente, fazendo sobressair as ideias mais divertidas até no escuro! A impressora BJC 4300 oferece-lhe ainda a possibilidade de impressão em **BANNERS** (faixas) e também em outros tipos de papel.

SCANNER

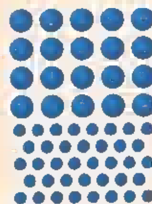
Transforme a sua impressora BJC 4300 em scanner com um simples gesto! Basta introduzir uma cartridge para scanner opcional e colocar as suas fotografias e imagens a cores para leitura (scan), podendo ainda introduzir texto ou manipular imagens através do seu PC ou portátil com o Windows 95.

DROP MODULATION

Esta revolucionária tecnologia de impressão marca a diferença. A cabeça de impressão ejecta pontos de tamanho normal e mais pequenos, ao contrário dos convencionais pontos uniformes. O resultado? Mais precisão, maior redução dos granulados e gradações de cor perfeitas. Sem quebras de velocidade.



NORMAL

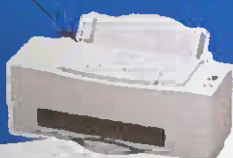


DROP MODULATION

SURPREENDA-SE TAMBÉM COM AS IMPRESSORAS



BJC-5500
A2
720 x 360 dpi
7 ppm



BJC-620
720 x 720 dpi
4 ppm
4 cartridges separadas



BJC-4550
A3
720 x 360 dpi
5 ppm
PC/MAC



BJC-250
720 x 360dpi
Impressão em banners (faixas)
Optimizaçãode imagens



BJC-80
Portátil
720 x 360 dpi
Scanner (opc.)
Interface IrDA incorporado

Prefira a qualidade. Contacte a Copicanola ou o seu Revendedor/Agente autorizado mais próximo.
Lisboa (01) 471 11 11 Porto (02) 610 07 07 Faro (089) 214 45 Portimão (082) 417 756 Aveiro (034) 25 345

Canon
Copicanola

grupo barro




Directores:
Aydano Roriz
Abilio P. Cunha

Director:
Paulo Ferreira



NOVEMBRO 97

Editor e Director Responsável
Aydano Roriz

Redacção
Director de Redacção: Roberto Araújo
Editora Assistente: Silvana Altafini
Jornalista Responsável: Roberto Araújo MTb. 10.766
Chefe de Arte: Jefferson Silva
Consultor de Informática: Luiz Mazzaferro Júnior

Colaboraram nesta edição
Luiz António Siqueira Neto, Carlos Augusto de Moura, Alberto Dinis e Paulo Caeiro

Produção do CD-ROM
Europa Multimedia
Rua MMDC, 121
Telefone: (00.55.11) 816 67 67 / (00.55.11) 832 73 17
Fax: (00.55.11) 867 85 83
CEP: 05510-021 - São Paulo, SP - Brasil

Director Operacional
Abilio Cunha

Publicidade
Luís Ferreira (Director)
Helena Ferraia (Directora de Contas)
Helena Ponte (Coordenadora)
Cláudia Martins (Assistente)
Rua Carlos de Oliveira, 3 - 2º – 1600 LISBOA
Telefone: (01) 721 03 96 / Fax: (01) 727 23 95
Delegação Norte
Virgina Silva (Directora de Contas)
Rua Júlio Dinis, 204, Piso 3, Sala 315 – 4050 PORTO
Telefone: (02) 606 96 11/2 / Fax: (02) 609 95 60

Produção
António José Carvalho (Director)
Juvenal Carvalho e João Paulo Pires

Marketing
Ana Barbado
Sofia Campos

Atendimento ao Assinante das 9 às 18h
Telefone: (01) 721 03 98 / Fax: (01) 727 36 89
Contacto: Rita Cerdeira

Suporte Técnico
Telefone: (01) 721 03 94 / Fax: (01) 727 23 32

Endereços Electrónicos
Redacção: *mundo-cd-rom@pop3.sti.com.br*
Suporte técnico: *suportecd-rom@sti.com.br*

Propriedade
Volta ao Mundo – Editora de Publicações, SA
Mundo do CD-ROM e a Revista do CD-ROM são marcas registadas da Editora Europa Ltda.
(ISSN-0104-8732)

Sede, Serviços Administrativos, Redacção e Publicidade
Rua Carlos de Oliveira, 3 2º – 1600 LISBOA
Telefone: 351.1.721 03 90 / Fax: 351.1.721 23 32

Mundo do CD-ROM é uma publicação mensal da Volta ao Mundo – Editora de Publicações, SA.
Pré-impressão, Impressão e Acabamento: Mirandela, SA.
Duplicação do CD-ROM: Duplisoft. Distribuição: Electroliber.
O CD-ROM é parte integrante desta edição, não podendo ser vendido separadamente. A Editora Europa e a Editora Volta ao Mundo não se responsabilizam pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.

Depósito legal: nº 104056/96
Registado no Instituto de Comunicação Social n.º 120599 de 23 de Janeiro de 1997



Tiragem: 30.000 exemplares

A festa de aniversário pode ser um bom momento para recordar. Fico a pensar: já faz um ano que lançamos a Mundo do CD-ROM. E durante este ano só tivemos alegrias e também muitos desafios para poder aprimorar cada vez mais a revista para vocês leitores.
O nosso principal objectivo continua a ser fazer uma revista que trate da informática de forma prática e descomplicada. Sabemos que as pessoas precisam de um CD-ROM fácil de usar e que desejam ler um texto que não fale de coisas técnicas. E é isso que você encontra na revista Mundo do CD-ROM.
Além disso, não posso deixar de citar a equipa que trabalha neste projecto e que todos os meses sai em busca de novidades para tornar a revista cada vez melhor. Tenho uma enorme vontade de citar nomes, contar casos. Mas, paro. Penso. Como escolher e citar o nome de alguém da redacção, se toda a equipa trabalha arduamente para manter impecável a qualidade da revista? Como sintetizar em um caso os tantos episódios da área de multimédia que faz o CD-ROM? Ou o suporte técnico que garante a excelência no pós-venda de cada edição? Enfim, o esforço de cada uma das pessoas cujos nomes aparecem na ficha técnica. Uma equipa na qual não existem estrelas, mas um trabalho coordenado onde todos os esforços se somam, com o objectivo de satisfazer os leitores fiéis, cujos desejos e necessidades esta equipa procurar atender e, às vezes, até adivinhar.
E para que possamos continuar a fazer uma revista a seu gosto, peço-lhe que responda ao inquérito que incluímos nesta edição. Com as suas respostas teremos condições de aprimorar ainda mais a revista Mundo do CD-ROM.

Roberto Araújo
Director de Redacção

SUMÁRIO Nº 13

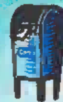
Por lapso, o questionário aos leitores da revista Mundo do CD-ROM, não foi inserido na revista do mês de Outubro, como anunciado.
Pelo facto pedimos desculpa e solicitamos-lhe que agora o preencha e nos envie assim que possível.

Precisamos das suas opiniões e sugestões, para que, cada vez mais, esta revista se torne uma leitura indispensável para si!

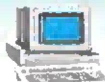
A sua colaboração é essencial para nós!

Em caso de dúvida, contacte-nos.
Suporte técnico:
Telefone: (01) 721 03 94 (10 às 12 horas, dias úteis)

Para entrar em contacto


(01) 721 03 90
Rua Carlos de Oliveira, 3 - 2º
1600 LISBOA
Fax (01) 727 36 89



Endereços Electrónicos:
Redacção: *mundo-cd-rom@pop3.sti.com.br*
Suporte Técnico: *suportecd-rom@sti.com.br*



Para perceber melhor o que está a acontecer

Apareça na Internet com as câmeras de vídeo on-line

A moda já estava a pegar há algum tempo na *Internet* mas só agora é que as pessoas estão a começar a prestar atenção às câmeras de vídeo on-line. Com uma dessas câmeras em cima do seu monitor, poderá enviar fotos e vídeos ao vivo para qualquer pessoa ligada à *Internet*. Se preferir, ligue para outro utilizador e faça uma videoconferência ou simule um "videofone" através de uma linha telefónica comum.

Várias empresas (como a *Creative Labs* e a *Diamond*) estão a lançar os seus modelos de *kits* com câmeras a cores, microfone, modem e um CD-ROM com programas especiais. Mas só a empresa americana *US Robotics* conseguiu fazer o pacote mais atraente, contendo o novo modem de



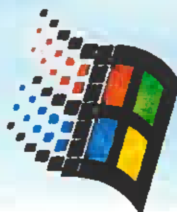
33.600 BPS com tecnologia que aceita o padrão X2, especial para enviar e receber dados que chegam a uma velocidade até 57.200 BPS. A câmera ainda pode ser ligada a um vídeo, para fazer capturas de vídeo em 30 quadros por segundo (a mesma qualidade da televisão). O preço do *kit* completo custa cerca de 399 dólares, nos Estados Unidos.

A saga do Windows, até o ano 2000

Nunca um programa de computador causou tanto alvoroço na indústria e nos media como o *Windows*, nas suas diferentes versões. Várias pessoas só passaram a ter contacto com um PC depois deste acontecimento e a *Microsoft*, graças a ele, acabou por permitir que o seu dono, Bill Gates, se tornasse um dos homens mais ricos do mundo. Mas o que muita gente não sabe é que a "saga" do *Windows* começou à cerca de doze anos e já tem cronogramas estabelecidos até ao ano 2000. Acompanhe a linha do tempo:

1990

É lançada a versão 3.0 do *Windows*, e só nesta versão o programa começou a ganhar destaque. O *Windows 1.0* foi considerado um desastre, quando apareceu em 1985. A versão 2 nunca chegou ao público.





1992

Tudo mudou na informática com o *Windows 3.1*. Finalmente o PC começava a ficar mais amigável ganhando um interface gráfico que funcionava plenamente. Começava também o multimédia e uma maior velocidade. O *Windows 3.1* tornou-se o padrão dos PCs de todo o mundo, até 1995.

1993

Dois lançamentos importantes aconteceram neste ano: a versão actualizada do *Windows 3.1* (o *Windows for Groups 3.11*) e o *Windows NT 3.1* (especial para redes de computadores). As inovações do *Windows 3.1* ficaram por conta da correcção de alguns problemas e adição de modernos recursos de comunicação.



MINOLTA LANÇA NOVAS IMPRESSORAS LASER

Aproveitando a experiência adquirida ao longo de 15 anos em tecnologia de ponta, a *Minolta Portugal* lançou no mercado uma nova gama de impressoras laser para combater a concorrência. Esta nova linha é constituída por 7 impressoras: *PagePro12*, *PagePro 20*, *Color PagePro*, *Color PagePro Ps* e 3 modelos da família *PagePro 6* (6, e, L).



Os preços variam entre os 96 525$00 (*PagePro 6L*) e os 842 400$00 (*Color PagePro*).

Os modelos *PagePro12* e *20*, que imprimem respectivamente 12 e 20 páginas por minuto, destinam-se essencialmente a satisfazer as necessidades resultantes do trabalho de equipa em qualquer escritório onde a impressão em rede seja uma realidade existente. Já as duas impressoras a cores são direccionadas para trabalhos que exigem uma apresentação mais cuidada e de grande qualidade.

Mais modestos mas nem por isso menos importantes são os três modelos da família *PagePro 6*, a linha de baixo-volume da gama *Minolta*. Trata-se de compactas impressoras de secretária, que imprimem a uma velocidade de 6 páginas por minuto e que são indicadas essencialmente para trabalhos de menor dimensão.

Se quiser saber mais informações visite o *site* **http://www.minolta.pt** ou então ligue para o telefone (01) 793 0016.



1995

Após quatro anos a ser produzido, o *Windows 4.0* (ou *Chicago*) foi finalmente lançado e baptizado comercialmente com o nome de *Windows 95*. As mudanças no programa foram radicais, deixando-o muito mais bonito e fácil de usar. O suporte para o multimédia já não era mais um luxo e os conflitos com programas diminuíram.

1996

Pequenas actualizações no *Windows 95* são colocadas na *Internet* e o *Windows NT 4.0* é lançado. Muitos grupos de trabalho e redes passaram a utilizar o novo *NT*, mais seguro e rápido do que antes.



1998



É suposto lançar-se o *Windows 98*. Com algumas versões beta já disponíveis actualmente para avaliação, a *Microsoft* demonstra que o novo produto não é uma grande mudança em relação ao *Windows 95*. Destaque para a melhoria do suporte às *drives DVD* e correcção de alguns *bugs* (defeitos de programação). O interface será praticamente o mesmo, mas agora a palavra-chave é *Internet*.

2000

Alguns pensam que o lançamento do *Windows 2000* será o último da sua carreira. Com o advento dos processadores e sistemas operacionais em 32 *bits*, o *Windows NT* poderá fundir-se com o *Windows* comum. Os programas seguirão a mesma linha: assumem diferentes funções dentro de apenas um único interface.





A mulher ideal...

A revista inglesa *Escape* fez uma pesquisa entre os seus leitores, para eleger as partes do corpo e a personalidade da Mulher Ideal. O resultado foi mostrado numa montagem fotográfica, feita em computador, de várias partes do corpo de beldades da televisão e modelos conhecidas.

Os olhos e a personalidade mais votados foram os da actriz Sandra Bullock. A boca mais bonita, a da modelo Claudia Schiffer; as pernas, da modelo Elle Macpherson, os seios, da actriz Pamela Anderson Lee e os cabelos de Jennifer Aniston (da série Friends, exibida em TVs por assinatura).

O resultado da montagem surpreendeu tudo e todos, até os técnicos que fizeram a montagem em computador.

A Mulher Ideal não ficou bonita mas de certeza que divertiu muito os leitores da revista. Verifique aqui ao lado.



Cabelo:
Jennifer Aniston



Olhos:
Sandra Bullock



Boca:
Cláudia Schiffer



Pernas:
Elle Macpherson

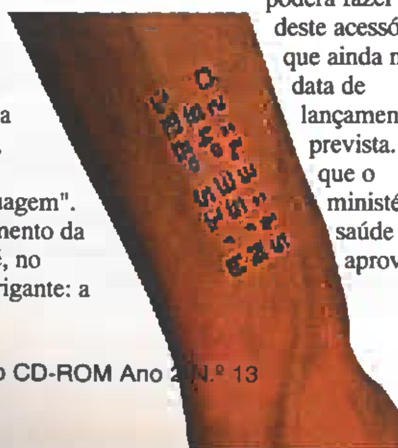


Seios:
Pamela Anderson Lee



RELÓGIO DIGITAL DEBAIXO DA PELE

Esqueça o seu relógio actual e insira um modelo de cristal líquido, debaixo da sua pele. Pelo menos, é esta a proposta bizarra de uma pequena californiana, criadora do "relógio-tatuagem". O funcionamento da engenhoca é, no mínimo, intrigante: a bateria e o cristal líquido são inseridos na pele mais próxima do pulso, através de uma simples cirurgia. Caso a bateria do relógio acabe, é possível recarregá-la tocando com o pulso no carregador que acompanha o produto. Futuramente, um medidor de tensão e temperatura corporal poderá fazer parte deste acessório, que ainda não tem data de lançamento prevista. Será que o ministério da saúde o vai aprovar?



"BUG" NO PENTIUM II E PENTIUM PRO



Muita gente andou a comentar o *bug* (defeito na produção) do recém-lançado *Pentium II* e do já conhecido *Pentium Pro*. O problema dos processadores estava concentrado na unidade de cálculos de ponto flutuante, e podia ser observado apenas em programas muito técnicos.

Para o utilizador doméstico ou até em grandes empresas, o problema dos *Pentiums* não afecta em nada a performance do computador. Mesmo assim, a *Intel* está a disponibilizar, via *Internet*, vários programas para corrigir o problema.

Até agora, especula-se que o *Pentium Pro* conta com, pelo menos, 62 *bugs* (pequenos ou insignificantes), contra 25 do *Pentium II*.





Monitores de Vídeo

Por Luiz Siqueira



Actualmente, como padrão está a tornar-se o monitor de 15 polegadas com ecrã plano. Por isso, vale a pena investir um bocado mais e garantir maior nitidez das imagens.

A maioria das pessoas quando compra um computador pela primeira vez não se preocupa muito com a marca ou modelo do monitor. Depois de um certo tempo surge a pergunta: será que adquiri um bom monitor? Para responder a isso, é necessário ter em conta diversos aspectos, que vão desde a aplicação do computador até ao tempo que passa à frente dele. Um monitor tem principalmente duas características importantes: tamanho e tipo de ecrã. O tamanho pode variar entre 14 e 20 polegadas. Mas existem monitores para aplicações específicas que podem ser muito menores ou maiores. O ideal, hoje em dia, para qualquer tipo de trabalho é o monitor de 15 polegadas, já que a relação custo/benefício compensa. Além disso, mesmo sendo apenas um pouco maior do que os monitores de 14 polegadas (o padrão normalmente utilizado), a maioria dos monitores de 15" tem ecrã plano. O que melhora muito a nitidez das imagens. Para saber se o seu monitor tem ou não ecrã plano, basta observar os cantos e verificar se as bordas são quadradas ou arredondadas.

Um monitor deste tipo custa cerca de 80 000$00 e uma das melhores marcas é a *Samsung*, que hoje domina praticamente o mercado nesta área. Mas, os monitores de 14 polegadas são o padrão de vendas hoje em dia. Eles não têm ecrã plano e são recomendados para uso doméstico.

Cristal Líquido

Agora estão a chegar ao mercado os novos monitores de LCD (*Liquid Crystal Displays*, ou *display* de cristal líquidos). Este padrão é utilizado pelos computadores portáteis e chega agora aos computadores de mesa. As vantagens desse monitor residem numa melhor resolução e economia. O seu uso foi sempre restrito devido a uma característica relacionada com a posição do observador, que devia ser sempre de frente, nunca de lado. E agora com a tecnologia do cristal activo isso já não constitui problema, sendo possível olhar de lado para os monitores de LCD. Dentro em breve eles deverão ser o padrão comum. 

Direct X
Saiba o que isto é



Por Luiz Mazzaferro Júnior

Quem chegou a viver os tempos difíceis do MS-DOS, *sabe as dificuldades que se tinha a tentar resolver problemas de instalação dos jogos de computador. Com a promessa de tornar o* Windows 95 *fácil de usar, este problema tinha de ser resolvido de alguma maneira. E a solução foi o* DirectX, *um programa que a grande maioria dos jogos para* Win 95 *precisa de ter instalado para funcionar correctamente.*

O que o *DirectX* faz é criar um padrão de controladores para o som, monitor, *joysticks* e outros periféricos (como as placas aceleradoras de 3D, por exemplo), para que eles sejam "entendidos" pelos programas. Desse modo, tanto os programadores de jogos para computador quanto os utilizadores já não têm mais de ficar com grandes dores de cabeça para instalar um jogo no computador.

Como usar

O *DirectX* só começou realmente a mostrar alguma utilidade a partir da versão 3.0. O único inconveniente é que ele precisa de estar instalado no PC antes de você tentar executar algum jogo.

Mas, geralmente, os programas ou jogos que precisam do *DirectX* já trazem a última versão desses ficheiros. A própria revista Mundo do CD-ROM traz sempre os mais recentes, necessários para executar alguns jogos para *Windows 95*. E as informações de como instalar e sobre o próprio *DirectX* estão no directório FAQ, no nosso CD-ROM. 



OS COMPONENTES DO DIRECTX

A última versão do *DirectX* disponível para utilização (a 5.0) inclui estes componentes:

DirectDraw – permite uma melhor utilização dos recursos da sua placa de vídeo. Esta é a parte do *DirectX* responsável pelos desenhos em duas dimensões, que você vê no ecrã.

DirectSound – evita que tenha de configurar o som no seu PC. Com o *DirectSound* já não é preciso dizer ao jogo qual é e como está configurada a sua placa de som.

DirectInput – configura automaticamente o seu teclado e rato. Detecta também se você tem um *joystick* ligado ao seu computador.

DirectPlay – uma das grandes novidades do *DirectX*. Com este componente, é possível configurar o computador para jogar via *Internet* ou via rede, sem que sejam necessários conhecimentos técnicos avançados.

Direct3D – tornou-se o padrão para jogos que usam efeitos em três dimensões. Mesmo aqueles que não têm placa de vídeo com aceleração 3D podem obter alguns proveitos do *Direct3D*.

O DirectX torna-se invisível no seu computador. Mas qualquer jogo do Win 95 vai utilizá-lo para mostrar imagens em alta resolução ou possibilitar competições via Internet.

Como Usar o

Preparamos uma fantástica edição especial de aniversário. São 32 extraordinários programas entre aplicativos, entretenimento e jogos, exclusivamente para você usar e divertir-se... Bom proveito!

No CD-ROM deste mês você não pode deixar de experimentar a nova versão do Photoshop, *um poderoso editor de imagens com recursos profissionais; o* Business Card, *para fazer cartões de visita, podendo inclusive guardar e imprimir, e muitos outros programas.*

Em matéria de Entretenimento, *colocamos no CD-ROM o* Desktop Themes, *um programa semelhante ao* Plus!, *da* Microsoft, *para colocar temas específicos no seu computador. Tem ao seu dispor papel de parede, ícones e sons dos Beatles, dos três Estarolas e ainda dos Ficheiros Secretos, a série que tanto sucesso tem feito em todo o mundo e que voltou recentemente a ser exibida em Portugal pela TVI. E ainda há imagens das obras de Michelangelo para usar no seu computador, entre outros bons e interessantes programas.*

Os jogos são imperdíveis: vai poder pilotar um soberbo helicóptero, em Commanche 3; *participar em fantásticas corridas, em* Ignition *ou em* XCar Racing; *lutar contra andróides ou divertir-se a ajudar um parente dos* Lemmings *a livrar-se de uma maldição, em* Lomax.

O princípio da interactividade mantém-se. Por isso, o ideal é realizar sempre os trabalhos no seu computador acompanhando simultaneamente, passo a passo, o que está escrito aqui na revista.



Para abrir o CD-ROM no Windows 95

O CD-ROM tem auto-reprodução no *Win 95*. Basta colocá-lo na *drive* e esperar alguns momentos. Não é preciso dar nenhum comando. O programa deverá entrar automaticamente. Contudo, dependendo da configuração do seu computador, isso pode não acontecer. No entanto, não se preocupe. Faça assim:

1- Clique no botão "Iniciar" e escolha "Executar".
2- Digite então `D:\CDROM`
ou, no lugar do D, a letra equivalente à *drive* do seu CD-ROM. Dê OK. O disco deve correr.

Para abrir o CD-ROM no Windows 3.1

1 -Coloque o CD na *drive* do CD-ROM.
2 - Na janela do "Gerenciador de programas", clique em "Arquivo" (ou *File*, se o *Windows* for em inglês).
3 - Clique no item "Executar" (*Run*).
4 - Na caixa de diálogos que se abre, digite
`D:\CDROM`
ou, no lugar do D, a letra equivalente à *drive* do seu CD-ROM. Dê OK.
5 - Vai surgir um ecrã da Editora Europa Multimédia e Editora Volta ao Mundo. Em seguida, aparecerá o ecrã principal do CD. A partir daí, basta clicar no item que deseja ver.

seu CD-ROM



EXECUTAR OU INSTALAR?

Para facilitar o uso dos programas do CD-ROM usamos os seguintes critérios:

[Executar o Programa] – indica que o programa pode ser executado directamente do interface.

[Instalar o Programa] – torna necessária a instalação do programa. Se houver algum problema, consulte a reportagem correspondente.

[Copiar para o Disco Rígido] – significa que este programa só funciona depois de copiado para o seu computador. Veja as instruções na revista.

[O Seu Sistema] – cada programa vem acompanhado por uma ficha técnica. Use este botão para ver se o seu computador possui as especificações pedidas pelo programa.

Obs – se todos os botões estiverem acesos, escolha o que pensa ser o mais conveniente.

ATENÇÃO

Todos os programas e ficheiros contidos no CD-ROM são *Freeware, Shareware,* Demos, ou da autoria da Editora Europa. Os *Freeware* são programas de distribuição livre e podem ser copiados à vontade. Os *Shareware* são programas "try before you buy" (experimente antes de comprar), ou seja, podem ser usados durante um certo tempo e, depois, se agradarem, devem ser comprados. Ao fazer isso, o utilizador passa a ser registado e, entre outras vantagens, recebe as actualizações do programa. Veja, no botão "Antes de Pedir Ajuda", como se faz um registo. Já as demos são programas nos quais se pode usar ou jogar apenas algumas fases para se ter uma boa ideia do que é o produto. Se lhe agradarem, deverá adquiri-los nas lojas.

ANTES DE... ...PEDIR... ...AJUDA



O botão **"Antes de Pedir Ajuda"** é um FAQ (*Frequentely Asked Questions*, perguntas feitas frequentemente) onde encontra respostas para muitos tipos de dúvidas. O FAQ foi elaborado a partir de dúvidas anotadas nas edições anteriores da revista.

Faça Magia com

Um editor de imagens com recursos poderosos que permite fazer trabalhos profissionais.



Com muitos recursos, o Photoshop quase permite que faça magia com as imagens que tem no seu computador.

Antes, uma foto era apenas uma foto. Hoje, uma fotografia pode ser qualquer coisa. E um dos responsáveis por essa magia é o Photoshop, *um dos programas para edição de imagens mais poderosos do mercado. Ele vem com recursos inesgotáveis que você poderá usar para fazer algumas magias. Por exemplo, pode sobrepor imagens, colocar efeitos especiais, tratar e corrigir fotos digitais, fazer montagens fotográficas, entre outras coisas, criando trabalhos de grande qualidade gráfica.*

Na edição n.º 1 do Mundo do CD-ROM, distribuímos a versão 3.0 deste programa. Agora, terá oportunidade de experimentar a versão 4.0 (já optimizada para *Win 95* e também para o *chip* MMX, o que agiliza o seu trabalho), podendo utilizar praticamente todos os recursos especiais do *Photoshop* (apenas os recursos de "Guardar" e "Imprimir" não estão acessíveis).

Claro que com todos estes recursos e sendo um programa para profissionais, ele não é muito fácil de usar. Mas para que possa começar a dar os primeiros passos, vamos mostrar como criar uma imagem, a partir de outras três imagens distintas. O resultado do trabalho pode ficar bastante convincente, mesmo que não chegue a ser profissional...

As imagens do CD-ROM

Para que possa acompanhar o nosso passo a passo, colocamos no CD-ROM, no directório *Imphoto,* as imagens que iremos utilizar. Além disso, para facilitar o trabalho, já "recortamos" as fotos para que tenha apenas de as juntar no cenário.



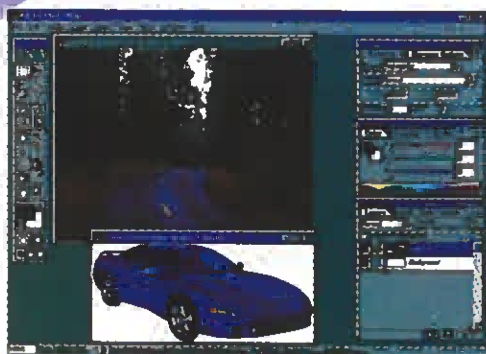
o Photoshop 4

Começar a montagem

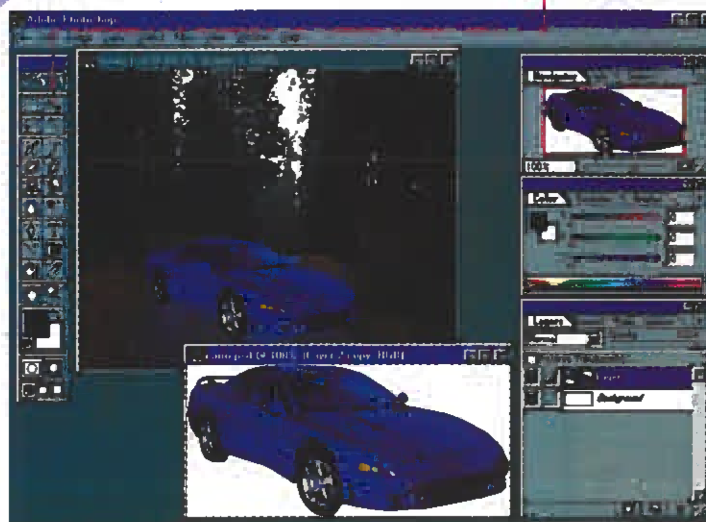
Depois de instalado (na maior parte das vezes, basta clicar em *Next,* nos ecrãs que aparecem), abra o *Photoshop.* Como exemplo, vamos fazer uma montagem colocando o automóvel sobre uma paisagem:

1 Vá até ao menu *File* e clique em *Open.* Na janela que aparece, localize a pasta *Imgphoto,* que está no CD-ROM e abra os ficheiros *Fundo.PSD* e *Carro.PSD* (basta seleccioná-los e depois clicar em "Abrir").

Seguindo os passos da reportagem, você vai aprender a criar uma paisagem "natural", com sobreposição de imagens.



2 Tente colocar as imagens no ecrã de forma a que as duas fiquem visíveis. Depois, clique sobre a imagem do carro e em seguida tecle *Ctrl+A,* para a seleccionar. Agora, seleccione a seta preta, na barra de ferramentas, e "arraste" o carro para dentro da imagem da estrada.

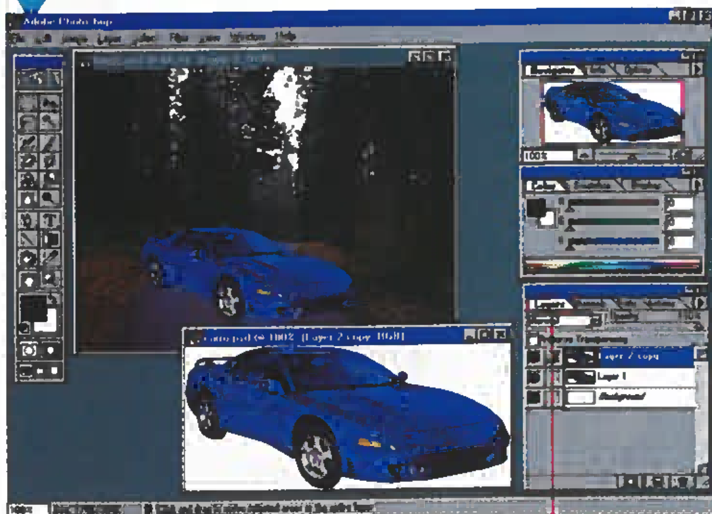


Pronto, a primeira parte está concluída. Mas se você reparar verá que, por enquanto, a montagem não ficou muito realista. Isto acontece principalmente porque não há projecção de sombra do carro na estrada, o que seria mais normal.

Para fazer a sombra, terá de duplicar a imagem do carro. Siga estes passos: 

APLICATIVOS

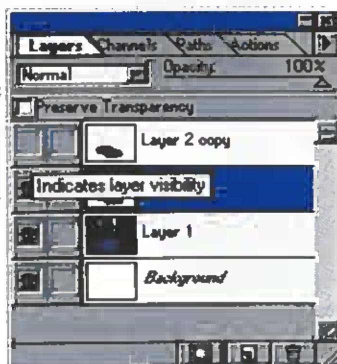
PHOTOSHOP 4



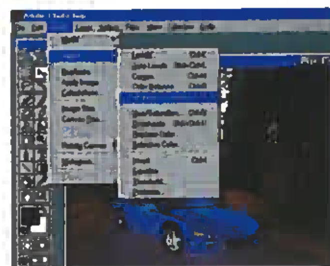
1 Na aba <u>*Layer* (camada)</u>, que está na caixa de ferramentas, no lado direito do ecrã, clique sobre a imagem do automóvel e, mantendo o botão do rato carregado, "arraste-a" para cima do ícone que tem o desenho de uma página, ao lado do lixo. Pronto. A imagem foi duplicada (mas não poderá ver a outra imagem, pois elas estão sobrepostas).

Para deixar o "cenário" com uma aparência mais real, tem de usar a aba Layer (camada) do programa.

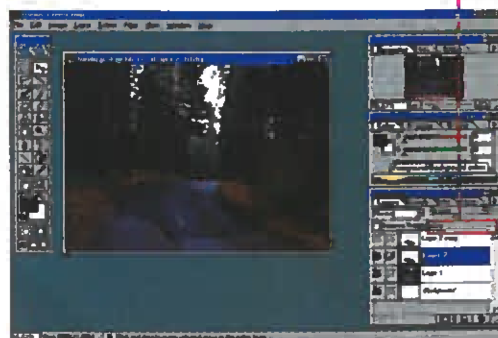
2 Ainda na opção *Layer*, clique no ícone de olho, na divisão correspondente à imagem *Layer 2 Copy* (para que um dos carros desapareça e você possa fazer a sombra).



3 Agora, clique no item *Layer 2*, para o seleccionar. Depois, vá até ao menu *Image*, no topo do ecrã, clique sobre a opção *Adjuste* e depois escolha *Brightness/ Contrast.* Na janela que aparece, deixe as duas barras com o valor de -100.



4 Ainda dentro da aba *Layer*, altere a <u>opacidade</u> do carro, deixando-a com um valor próximo dos 40%.



5 Com a sombra seleccionada, vá até ao menu *Filter*, escolha *Blur* e, depois, seleccione a opção *Blur More*, para suavizar a sombra. Se quiser, repita esta operação.

6 Agora, clique no quadrado onde estava o ícone do olho, na secção *Layer 2 Copy*, na aba *Layer*, para mostrar novamente a imagem superior do carro. Clique sobre o *Layer 2 Copy* (seleccionando-o) e

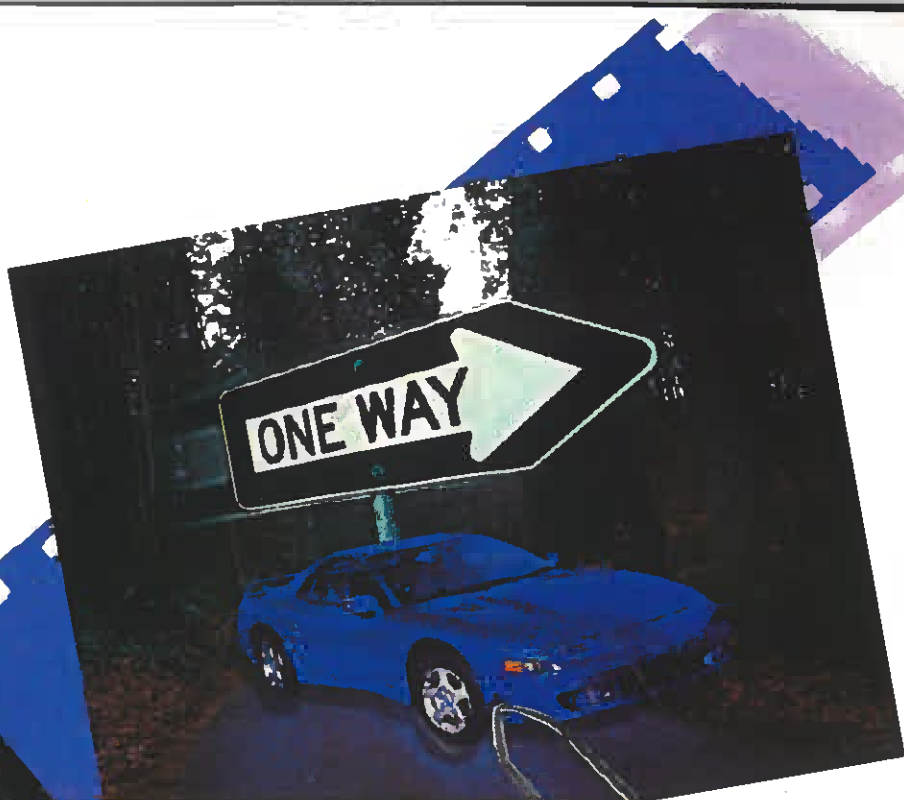
SISTEMA MÍNIMO
Windows 95
486 DX2 com 16 MB de memória RAM

PRODUTOR
Adobe Inc.

DISTRIBUIDOR
Em Portugal há vários distribuidores deste programa

PREÇO SUGERIDO
210 000$00

movimente a imagem um bocado para cima, deixando a "sombra" aparecer.



Sofisticar um pouco mais

Para dar um "charme" ainda maior ao trabalho, vamos aplicar ao fundo do cenário uma placa de trânsito *One Way* (sentido único). Faça assim:

1 Abra o ficheiro *Oneway.PSD* que está na pasta *Imgphoto,* no CD-ROM. Depois, seleccione a imagem (tecle *Ctrl+A*) e desloque-a, usando a seta preta que está na barra de ferramentas, para dentro do cenário da estrada.

PARA IMPRIMIR O SEU TRABALHO

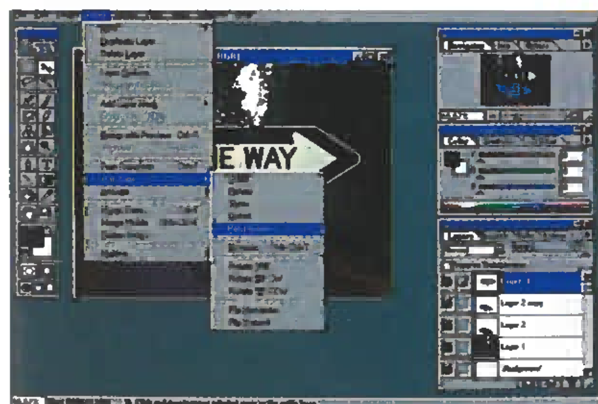
Como esta versão do programa é de demonstração, as opções "Guardar" (*Save*) e "Imprimir" (*Print*) não estão acessíveis. Mas, utilizando o *Paint,* do *Windows 95,* você poderá imprimir o seu trabalho facilmente.

1 – Com a imagem final do seu trabalho no ecrã, clique no ícone de quadrado que está na barra de botões e tecle *Tab* para esconder as janelas.

2 - Carregue na tecla *PrintSreen* e abra o programa *Paint.*

3 – No menu "Editar", do *Paint,* clique em "Colar".

4 - Guarde ou imprima o seu trabalho como quiser.



2 Vá até ao menu *Layer,* no topo do ecrã, seleccione *Transform* e depois escolha *Perspective.* Mude a perspectiva da placa da maneira que quiser e quando acabar, clique na seta preta para aplicar o efeito.

3 Se quiser dar um efeito de movimento, duplique a placa (como já foi ensinado). Depois, seleccione a divisão *Layer 3,* na mesma aba *Layer,* e abra a opção *Motion Blur,* que está dentro do directório *Blur,* no menu *Filter.*

4 Aplique a intensidade que quiser para o efeito de movimento na placa e quando acabar dê *OK.*



Num Passe de Magia

Unisyn
Macro Magic

Com o Macro Magic, você pode criar facilmente macros. O resultado parece magia!

É fantástico: você "ensina" o programa. Depois, pode ficar a assistir ao rato a passear pelo ecrã, fazendo o serviço rotineiro que, de outra maneira, você tinha de fazer. Essa magia é possível graças ao Macro Magic, *um programa para criar macros (atalhos) que permitem executar as operações que normalmente costuma fazer no seu computador. Pode ser abrir um programa, localizar um documento, entre inúmeras possibilidades.*

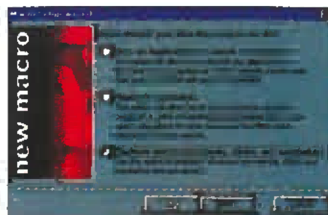
Como os recursos são muitos, montamos um *show* para que possa aprender a usar o *Macro Magic.*

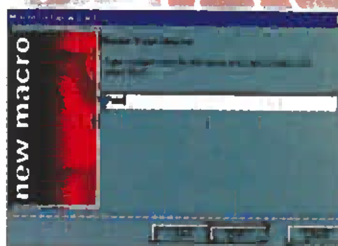
Você pode criar macros para agilizar o seu trabalho no Windows. Por exemplo, para abrir um programa ou um documento que utiliza frequentemente.

A utilização

Depois de instalado (será criado um grupo *StarUp* no botão "Iniciar"), abra o *Macro Magic.* Saberá que ele está activo pois um ícone vai aparecer ao lado do relógio, na barra de tarefas. E vai surgir um ecrã com informações do fabricante. Clique em *Register Later* e depois dê dois cliques sobre o ícone, para abrir o ecrã do programa. Agora, faça assim para o utilizar:

1 Depois do programa estar aberto, clique em *New Macro* e escolha a opção *Playback mouse movements...*





2 Clique no botão *Next* na janela seguinte dê um nome à macro (*Paint*, por exemplo) e clique novamente em *Next.*

3 No ecrã que aparece, escreva o atalho de teclado que irá accionar a macro do *Paint.* Pode ser *CTRL+P,* por exemplo. Clique em *Next.*

4 O programa está pronto para guardar a macro. Clique no botão *Start Recording,* para começar...

5 Agora, abra o *Paint* (está dentro de "Acessórios", no menu "Iniciar"), crie um desenho qualquer e depois guarde-o normalmente. No fim, tecle *Ctrl+Shift+F12,* para acabar a gravação.



6 Feche o *Paint,* volte ao ecrã do *Macro Magic* e clique em *Playback* , para executar a macro. O programa vai mostrar todos os passos que você realizou.

7 Ao terminar, clique em *Next* e depois em *Finish.* Pronto. Quando quiser executar a sua macro, basta teclar *Ctrl+P.*



SISTEMA MÍNIMO
Windows 95
486 DX com 8 MB de memória RAM

PRODUTOR
Unisys - USA

TELEFONE
(001 818) 951 82 84
Fax: 001 (818) 951-8384
e-mail:
mmagic@unisys.com

VALOR DO REGISTO
Cerca de 5 400$00

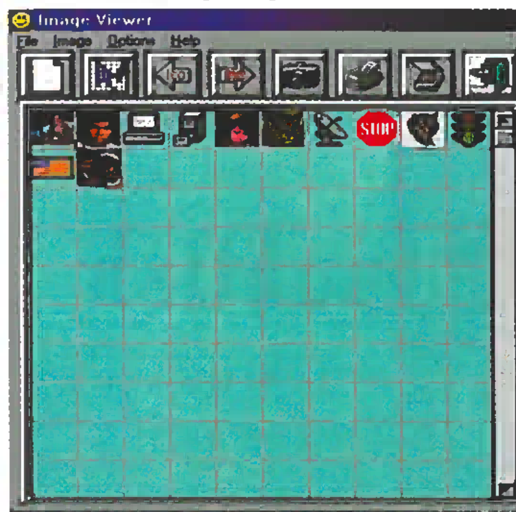


Imagens X Ícones

APLICATIVOS

ICONS CONTROL'95

Um programa simples de usar que permite criar os seus próprios ícones, inclusive utilizando fotos digitais.



Crie ícones com as imagens que tem no seu computador. Com o Icons Control'95, *você poderá fazer isso facilmente. É que ele permite transformar qualquer imagem ou foto digital num ícone que poderá usar para personalizar o seu computador. Além disso, ele mostra rapidamente todos os ícones que estão no seu computador.*

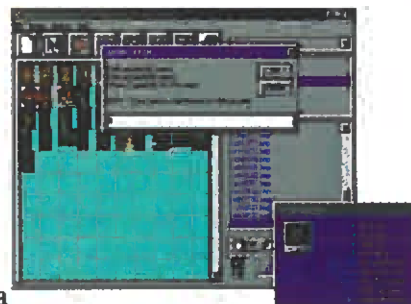
Aqui, vamos mostrar como transformar em ícone uma das imagens de Micaelangelo, que estão no CD-ROM.

Como usar

Depois de instalado (o grupo *Icon Control 95* será criado no botão "Iniciar"), abra o programa. Dê *OK*, no ecrã azul que aparece, e vá para o ecrã principal do programa. Depois, faça assim:

1 Clique na opção *OTHER*, na coluna do lado direito do ecrã. E, no topo do ecrã, mude a *drive* de C: para a do seu CD-ROM (geralmente D: ou E:).

2 Dentro do CD-ROM, localize a pasta *Entrete* e depois a subpasta *Imagens*. O *Icons Control* vai listar todas as imagens do Michelangelo.



3 Aqui vai ser necessário um pequeno truque, para que possa capturar a imagem (já que esta é uma versão de demonstração). Abra outra cópia do *Icon*, clicando no ícone do grupo (dentro do botão "Iniciar").

4 Nessa cópia, clique com o botão que tem o desenho de uma máquina fotográfica e poderá capturar uma das imagens listadas na primeira janela. Escolha a que quiser e enquadre-a correctamente no ecrã *Screen Capture* que aparece. Depois dê um clique com o botão esquerdo do rato.

5 Na janela que aparece, digite 4 e, depois, dê *OK*. Agora, dê um nome ao ícone e guarde-o no directório do *Windows*.

Você pode criar um ícone a partir de qualquer imagem que tenha no seu computador. E depois usá-lo para personalizar o seu PC.

TROCAR O ÍCONE DE UM PROGRAMA

Só os ícones dos atalhos poderão ser substituídos. Para fazer isso, seleccione o atalho na "Área de Trabalho", clique com o botão direito do rato sobre ele e escolha "Propriedades". Dentro da aba "Atalho", clique em "Alterar ícone"... e depois em "Procurar...". Localize o ícone que criou (no directório *Windows*). Depois de fazer isso, vá fechando os ecrãs com *OK* e logo verá o ícone.

SISTEMA MÍNIMO
Windows 95
486 DX com 8 MB de memória RAM

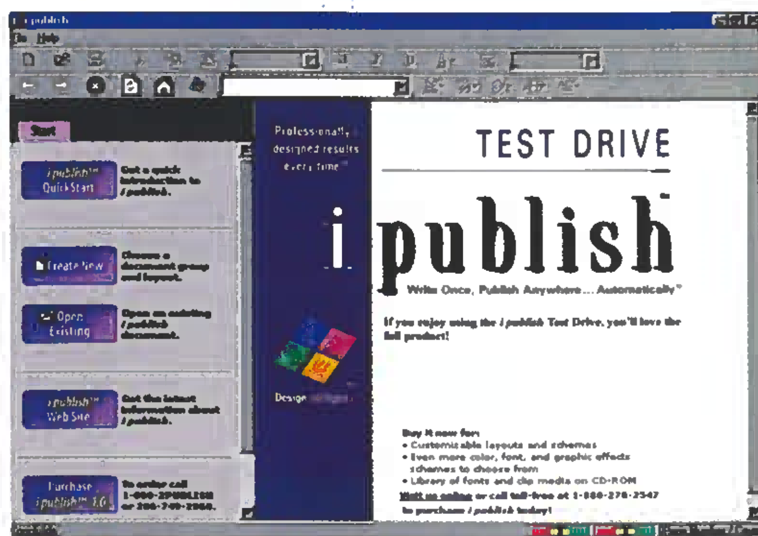
PRODUTOR
Cris Doan
4891 Clairemont Mesa Blvd., # 401
San Diego - Califórnia - 92117 - USA
E-mail doan@san.rr.com

VALOR DO REGISTO
Cerca de 6 300$00

Edite. É divert

Com o I-Publish, pode tornar-se facilmente um editor. De catálogos a panfletos, o programa já vem com todos os modelos prontos.

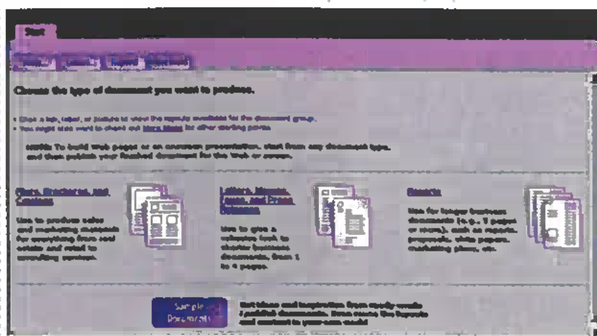
Fazer catálogos, panfletos, relatórios... pode ser muito rentável. E com o I-Publish, *isso é muito simples. É que este programa traz vários modelos de documentos já prontos que poderá usar. O seu único trabalho será substituir os textos e as imagens por aqueles que quer usar. Quer seja um texto do* Word *ou então uma das imagens que já tem no computador. E nem sequer tem de se preocupar, pois o* I-Publish *vai arranjar todos os elementos automaticamente. A versão colocada no CD-ROM tem quase todas as funções acessíveis (inclusive* Guardar *e* Imprimir*) e poderá utilizá-la durante 60 dias contados a partir da instalação.*



Fácil de usar, o seu único trabalho é escolher um dos modelos que acompanham o programa e substituir os textos e as imagens pelos que pretende utilizar. O I-Publish faz a montagem sozinho.

Os recursos do programa

Instale o programa, e depois execute-o através do grupo *I-Publish*, criado no botão "Iniciar". O ecrã do programa é parecido com o do *Internet Explorer*, dividido em duas colunas: na da esquerda, você activa as opções do programa, mostradas em "abas". E na coluna da direita, vai aparecer o modelo escolhido, que servirá de base ao seu documento. Clique em *Start* e depois em *Create a New Document*. Vão aparecer algumas opções de modelos que podem ser usados. Se clicar em *Fliers*, pode criar brochuras, catálogos e avisos. Em *Letters*, encontra modelos de cartas personalizadas, memorandos e fax. A opção *Reports* permite criar relatórios diversos, e em *More Ideas*, pode fazer jornais e também encontra aí páginas em branco para criações livres.



SISTEMA MÍNIMO
Windows 95
486 DX com 8 MB de memória RAM

PRODUTOR
Design Intelligence Inc.
Homepage:
www.design-intelligence.com
TELEFONE
(001 206) 749 28 60

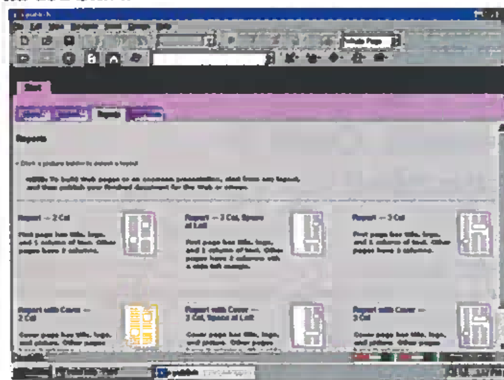
PREÇO SUGERIDO
Não informado

ido e dá dinheiro

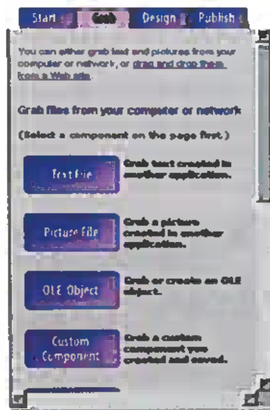
CRIAR O SEU PRÓPRIO DOCUMENTO

Para aprender a mexer no programa, vamos mostrar como se cria um relatório, usando os recursos mais comuns do *I-Publish* (mas o procedimento é semelhante para todos). Faça assim:

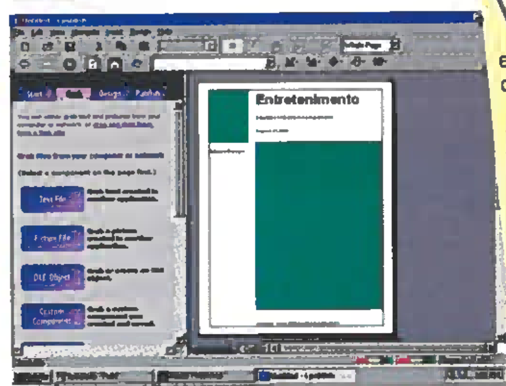
1 Clique em *Reporter* e depois escolha um dos modelos que aparece (basta clicar sobre ele). Ele vai surgir na coluna da direita (se o modelo escolhido tiver mais de uma página, ela também será mostrada) e outras opções serão mostradas na aba *Start*.



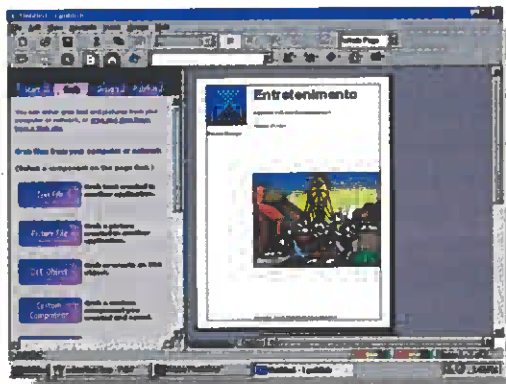
2 Na aba *Grab*, você activa as opções que permitem modificar o modelo, substituindo o texto e as imagens "falsas" pelos que quer utilizar. Para mudar o texto, é preciso seleccioná-lo, com o rato, e depois clicar no botão *Text File*. Na janela que aparece, localize o ficheiro de texto pronto (já criado no *Word*, por exemplo) e depois clique em *Insert*.
O texto seleccionado será substituído por ele. Se quiser, é possível também escrever o texto directamente no ecrã do modelo. Para isso, seleccione o texto e depois comece a escrever.



3 Para inserir uma imagem, o processo é o mesmo. Seleccione a figura no modelo (o quadrado verde) e depois clique em *Picture File*. Na janela que se abre, escolha a imagem que for usar para ilustrar o seu relatório e depois clique em *Insert*.



4 Para ajustar a imagem no ecrã, clique com o botão direito do rato sobre ela e escolha *Adjust Picture*, no menu.



5 Vá construindo o seu relatório e quando acabar, guarde-o (no menu *File*) ou então imprima o documento utilizando a opção *Publish to Printer*, também no menu *File*.
Se quiser imprimir como página de *Internet*, vá à opção *Publish* e clique em *Publish for Web*.

DICAS

Depois de criar o seu documento, não precisa de ficar agarrado ao estilo escolhido. Veja algumas dicas:

✓ Dentro da aba *Design* há várias exposições para edição. Explore todos os itens que encontrar.

✓ Use a opção *Layout* para mudar a aparência dos seus documentos.

✓ Para ver o documento em tamanho natural, clique no item *Whole Page*, na barra de ícones, no topo do ecrã e escolha 100% de *zoom*.

✓ Clicando na aba *Publish*, encontrará várias opções de impressão que poderá utilizar.



BUSINESS CARD

Cartões Instantâneos

Economize tempo e dinheiro fazendo os seus próprios cartões de visita. Com o* Business Card*, isso é muito fácil.

O* Business Card *traz 20 modelos prontos de cartões que você poderá usar. Basta escolher o que mais lhe agradar, preencher as informações e clicar em* Create*. Depois, só falta imprimir.

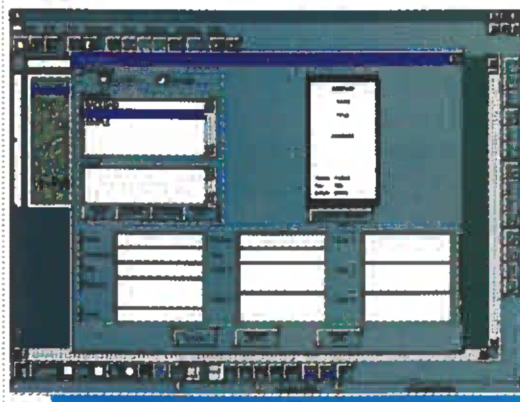
Mais cedo ou mais tarde você vai precisar de ter cartões de visita. Se está a começar agora um pequeno negócio, provavelmente não tem muito dinheiro disponível para investir em cartões. Mas se usar o programa Business Card Designer, *pode fazer os seus cartões em casa economizando tempo e dinheiro. E nem sequer precisa de se preocupar com a qualidade da impressão, pois nos supermercados e papelarias já encontra o tipo de papel necessário para deixar os seus cartões com "cara" de que foram impressos numa gráfica profissional.*

O *Business* já traz vários exemplos prontos, bastando que se escreva os dados necessários para completar os espaços. Dá para fazer um cartão em menos de cinco minutos.

Criar um cartão

Depois de instalado, abra o *Business Card*. No ecrã que aparece, clique em *Continue* e dê *OK* na próxima janela. Surgirá o ecrã principal do programa. Faça assim para criar o seu cartão.

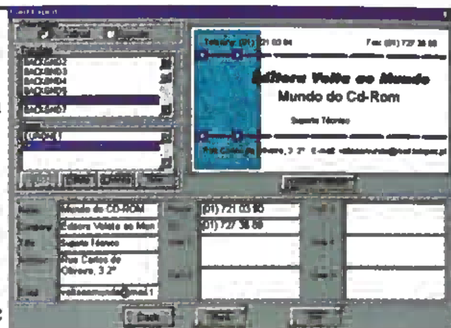
1 Vá até ao menu *File* e clique em *New*.



2 Na janela que aparece, encontra duas opções de como posicionar o cartão: *As Defined,* para criar cartões na horizontal (são 20 modelos já prontos), ou então, *Opposite,* para criar cartões na vertical (três modelos).

3 Escolha uma das opções e, na lista que aparece, seleccione um dos modelos que irá usar. Experimente-os todos até encontrar o que melhor se adapta às suas necessidades.

4 Depois de fazer isso, basta preencher as informações, na parte inferior do ecrã. Quando acabar, clique em *Update Preview,* para ver como é que o cartão ficará. Se gostar, clique em *Create.* O cartão será criado e vai ser mostrado no ecrã para você fazer os ajustes que quiser.



Os ajustes

Agora, chegou a altura de fazer alguns ajustes, para melhorar o *layout.* Por exemplo, se clicar sobre qualquer um dos textos, ele fica seleccionado e você poderá mudá-lo de lugar. Se der dois cliques, uma janela é aberta e depois é possível editar o texto. Em *Text Properties,* estão as opções para mudar o tamanho e o tipo de letra, entre outras funções. Depois é só dar *OK.*

A impressão também não é problema. Os papéis próprios para a impressão de cartões encontram-se à venda inclusive em supermercados. Depois, basta colocá-los na impressora, clicar em Print e pronto.

As ferramentas disponíveis

Na parte inferior do ecrã, existe uma série de ferramentas que também poderão ser usadas. Veja para que servem as principais:

T – cria um texto adicional no cartão, que pode ser colocado onde você quiser.

Máquina fotográfica – insere uma imagem no cartão. Clique no botão e depois no cartão. Uma janela aparece e você poderá inserir um dos cliparts que vêm com o *Business.*

Linhas pretas – determinam a espessura das linhas de contorno de objectos.

F - altera o tipo de letra usado.

As formas geométricas – desenham formas simples no cartão.

1, 2, 3 – coloca um contador numérico no cartão.

Quadrado com flecha – selecciona itens dentro do cartão.

FG e BG – muda a cor dos itens seleccionados no cartão.

IMPRIMIR OS SEUS CARTÕES

A escolha do papel para impressão é que permitirá o acabamento profissional do seu cartão. Portanto, ao comprá-lo no supermercado ou na papelaria, escolha o que mais lhe convém e não se esqueça de configurar o *Business Card* para o aceitar, activando a opção *Edit Current Layout,* no menu *File.* Coloque o número de cartões e colunas, para que a impressão saia bem. Antes de imprimir, seleccione *Print Preview,* para ver como irá ficar a impressão. Se estiver tudo *OK,* clique em *Print.*

SISTEMA MÍNIMO
Windows 95
486 DX com 8 MB de memória RAM

PRODUTOR
CAM Development
P.O. Box 945
Bellport, New York - 11713-0945
e-mail: support@camdevelopment.com



VALOR DO REGISTO
Não informado

CD Box Labeler

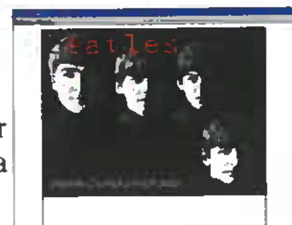
O *CD Box Labeler*, cria capas personalizadas para usar em caixas de CDs. Agarre numa imagem qualquer, no formato *bitmap*, e escreva um texto como título. Depois, basta imprimir e dobrar o papel para o colocar na caixa.

Instale o programa e clique no ícone criado no grupo *CD Box Labeler*, dentro do botão "Iniciar". Mas tem de mudar a resolução do seu monitor para *800x600*, senão o programa não corre.



1 Com o programa aberto, vá até ao menu *Options* e clique em *Load Picture*.

2 Na janela que aparece, localize a imagem que quer colocar e clique em "Abrir". Pronto, a imagem vai aparecer no ecrã.



3 Se quiser inserir uma imagem na contracapa, abra o menu *Options*, clique em *Back side* e siga o mesmo procedimento.

4 Para escrever um texto, basta dar dois cliques sobre a imagem e no ecrã que aparece, começar a digitar. No fim, basta dar *OK*. Se quiser colocar texto nas partes laterais da capa, vá a *Options*, e seleccione *Edit Name*.

5 Quando acabar, basta clicar em *Print All*, no menu *Options*.

Para registar

Frode Magnell
Svarvaregatan 11
SE-264 70 Klippan
Sweden (Europe)
Valor do registo: Cerca de 360$00

Embellish



O *Embellish* é um programa dividido em duas partes: uma que aplica efeitos especiais em imagens digitais, e um álbum catalogador de ficheiros. Veja agora como usar os dois recursos:

1 Instale o programa. Será criado o grupo *Dadaware Embellish*, no botão "Iniciar", contendo dois ícones: um para o programa e outro para o álbum.

2 Abra o módulo *Embellish* e, no ecrã que aparece, vá ao menu *File* e clique em *Open*. Localize a imagem ou a ilustração que quer editar e clique em "Abrir".

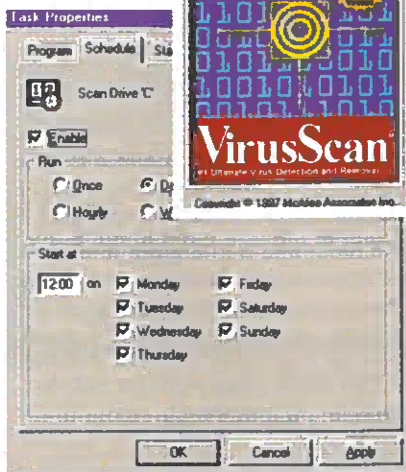
3 Com a imagem no ecrã, basta usar as ferramentas disponíveis, para a editar. Por exemplo, se abrir o menu *Effects*, poderá aplicar vários efeitos na foto. Experimente-os todos e veja qual é o que melhor se adapta ao que está a imaginar.

4 O álbum de imagens só pode ser usado caso guarde um ficheiro *bitmap* dentro do *Embellish*. Para isso, clique em *Save as...*, no menu *File*. Active a opção *Make Thumbnail*. Assim, quando abrir o álbum, o *preview* guardado será mostrado. Se clicar duas vezes sobre o *preview*, abrirá uma cópia do ficheiro.

VirusScan

Instale a versão mais actual (Julho 97) do *VirusScan*, o anti-vírus mais famoso do mercado e mantenha o seu computador protegido. Agora, o programa conta com um novo utilitário (além dos que já vinham no pacote), para tornar o seu PC mais seguro. Trata-se de uma "consola" que poderá usar para definir que o programa entre em acção num horário pré-determinado. Basta apenas configurar a consola do *VirusScan* para ele começar a funcionar. Depois de instalado, vá até ao grupo *McAffee VirusScan*, em "Programas", no botão Iniciar", e seleccione a opção *VirusScan Console*, para o abrir.

Os padrões de procura mais usados já estão prontos. A única cosia que terá de fazer será configurar o horário que quer, para que o programa procure os possíveis vírus. Siga estes passos:



1 Com a consola aberta, clique com o botão direito do rato no item *Scan Drive C:* .

2 Escolha *Properties*, no menu, e clique na aba *Schedule*, na janela que se abre.

3 Clique em *Enable* e escolha, na lista abaixo, a frequência a que o *VirusScan* deverá correr (*Once*, para uma vez, *Daily*, para todos os dias...). Seleccione os dias da semana e o horário desejados e depois dê *OK*.

4 Se quiser que a consola funcione automaticamente quando se entra no *Win 95*, copie o ícone do programa para dentro do grupo "Iniciar".

Atenção: na edição n.º 9 do Mundo do CD-ROM, fizemos uma reportagem completa, mostrando pormenorizadamente como usar o *VirusScan*.

Direct Light

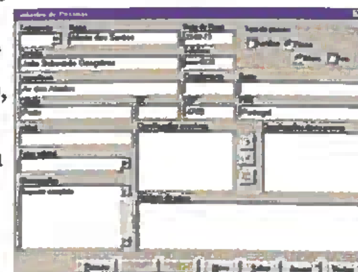


Fazer *direct marketing* é uma boa opção para ajudar a reforçar o orçamento. E usando o *Direct Light*, esse trabalho torna-se mais fácil. Totalmente em português (léxico brasileiro), o programa é auto-explicativo e, com ele, é possível fazer etiquetas com endereços, emitir cartas personalizadas e ainda fazer uma estatística sobre o impacto que o *direct marketing* está a ter, possibilitando uma melhor avaliação do resultado. Mas não se esqueça: esta é uma versão de demonstração, portanto, o tempo de utilização é limitado.

Depois de instalado (o grupo *Direct Light* será criado no botão "Iniciar"), abra o programa. No ecrã que aparece, clique na opção "Cadastro de Pessoas", para começar a criar a sua base de dados. E pode escolher entre pessoa física ou jurídica. Preencha os espaços com as informações necessárias e clique em "Salvar". Para incluir um novo nome, clique em "Novo" e repita a operação até que todos os nomes estejam registados.

Se clicar em "Cadastros de textos", poderá criar textos e depois registá-los para os usar juntamente com o "Cadastro de pessoas".

Além disso, a opção "Assistente Direct" ajuda-o no processo de organização do *direct marketing* (por bairro, cidade, nível salarial, entre outros), e ainda cria gráficos com os dados registados, entre outras funções.



Para registar

Produtor: Central Software
Tel.: (00 55 32) 211 94 68 ou 215 44 35
Ou ligue para o telefone (00 55) 900 787 232 e diga qual é o código do produto que aparece no primeiro ecrã.
Custo da ligação: Cerca de 1 800$00

Curriculum

Uma boa apresentação é fundamental. Principalmente quando se está a procurar emprego. É por isso que colocamos no CD-ROM o programa *Curriculum*, com o qual pode fazer o seu *curriculum vitae* de forma prática e simples.

Ele é todo em português (léxico brasileiro), mas como a versão colocada no CD-ROM é de demonstração, você só pode entrar no programa duas vezes. Depois, só se o registar.

O *Curriculum* está dividido em dois módulos: *Cadastrar*, no qual deverá escrever os seus dados pessoais, áreas de interesse...., criar uma base de dados que servirá de base para o programa construir o currículo. No módulo *Curriculum*, pode imprimir e arranjar os dados a seu gosto. Instale e abra o programa (o grupo *Curriculum* será criado no botão "Iniciar"). Dê *OK*, na janela que aparece e, no ecrã principal, vá até ao menu "Cadastro" e seleccione "Manutenção" de dados.

Depois, basta preencher os espaços em branco com os seus dados. Quando estiver tudo escrito, vá até ao menu "Curriculum" e siga as instruções para criar o seu currículo e depois imprimi-lo.

Para registar
Produtor
Unity Informática
Bebedouro, SP
Telefone: (00 55 17) 342 48 33
ou então ligue para (00 55) 900 787 232 e diga o código do produto que aparece no primeiro ecrã.
Custo do produto: cerca de 9 000$00

Desinstalador

Com este programa, pode apagar todos os aplicativos copiados do CD-ROM da revista para o seu computador. É todo em português (léxico brasileiro) e a sua utilização é muito simples. No entanto, os programas ou jogos que precisam de ser instalados não podem ser vistos ou apagados por este utilitário.

INTERACTIO

Específico para médicos, O *Interactio* é um programa em português (léxico brasileiro) que mostra as reacções adversas de centenas de medicamentos conhecidos, além de apresentar possíveis interacções entre alguns deles. E mesmo os mais curiosos podem encontrar várias informações interessantes. O *Interactio* tem de ser instalado e quando ele já estiver aberto, use as letras que estão na parte inferior do ecrã para ter acesso aos medicamentos disponíveis, que começam com as iniciais da letra escolhida. Clique duas vezes sobre a substância que está a pesquisar e depois no botão "Reações Adversas". As informações aparecem na coluna do lado direito do ecrã.

Para descobrir a interacção entre os medicamentos, use o botão "Interagir" após escolher o medicamento desejado.

Atenção: como esta é uma versão de demonstração, o tempo de utilização do programa é limitado.

Para registar
Ligue para (00 55) 900 78 72 34 e diga o código do produto, que aparece no primeiro ecrã.
Custo do produto: Cerca de 9 000$00
Qualquer dúvida, ligar para Disk Soft, Telefone:(00 55 11) 822 79 66

ENTRETENIMENTO

DESKTOP THEMES

Novos Temas

Com o Desktop Themes, *você poderá trocar os ícones, sons, cursores e até o papel de parede, por um tema específico.*



Com simples cliques do rato, poderá colocar vários acessórios referentes a um determinado tema no seu PC. E no CD-ROM colocamos seis temas para você usar.

Saia dos lugares comuns e enfeite o seu Windows 95 *com temas diferentes. Com o* Desktop Themes, *um programa semelhante ao* Plus!, *da* Microsoft, *pode alterar desde as cores dos ecrãs, até aos sons, ícones e cursores animados a que você está habituado. Tudo isso, com simples cliques do rato. A vantagem do programa é que ele permite criar ou editar os seus "temas" preferidos.*

Além do Desktop Themes, *colocamos no CD-ROM seis temas para usar juntamente com o programa. São eles:* Fórmula 1, *os* Beatles, Animaniacs, Ficheiros Secretos, Três Estarolas *e* Grand Canyon. *Aqui, vamos mostrar o que deve fazer para colocar os temas no seu computador.*

Utilizar o programa

O *Desktop Themes* corre directamente do CD-ROM, mas, para facilitar a utilização, o melhor é copiá-lo para o seu computador (ele irá para o directório *Revista*, subdirectório *Cdrom13*, pasta *Entrete*, subpasta *Deskthe*).

Para abrir o programa, vá até ao menu "Iniciar", escolha "Executar" e digite a seguinte linha de comando: `C:\REVISTA\CDROM13\ENTRETE\DESKTHE\dthemes.exe`

Se aparecer um ecrã a sugerir uma pasta onde os temas do *Desktop* serão armazenados, dê *OK*. Vai aparecer o ecrã principal do programa onde tudo será configurado.

Os temas no CD-ROM

No CD-ROM, vai encontrar seis temas (ver caixa) que poderá utilizar com o *Desktop Themes*. Eles estão na aba "Temas para o Desktop". Copie-os para o seu PC ou então instale-os directamente do CD. Faça assim:

1 Abra o programa, seleccione a aba *Miscellaneous* e active a opção *Show icons using...* (para ver os ícones com

para o Win 95

OS TEMAS

Na pasta *Temas para Desktop*, no CD-ROM, encontra seis temas diferentes para todos os gostos:



• Beatles – se escolher este tema, colocará no *Windows* papel de parede, cursores animados e sons com algumas músicas dos Beatles.

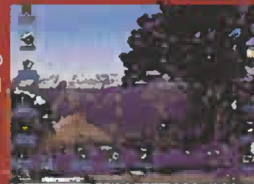
• Três Estarolas – este tema vai transformar o seu *Windows* numa cena engraçada desta série de TV (há sons, ícones, papel de parede e cursores animados).

• F1 – para os fãs do automobilismo. Coloque um McLaren como papel de parede, rodas como ícones, chaves de rodas como cursor animado e sons de corridas. É possível ainda trocar as imagens de entrada e saída do *Windows*.



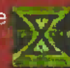


• Animaniacs – papel de parede, ícones, cursores animados com as personagens de desenhos animados.



• Grand Canyon – cães como ícones, cavalos selvagens como cursor animado e um belo papel de parede com imagens do Grand Canyon, nos Estados Unidos.



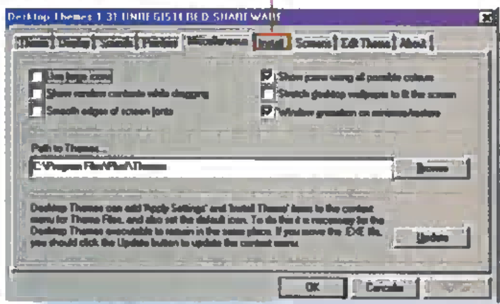


• XFiles (Ficheiros Secretos) – tema sobre esta famosa série de TV. Traz ícones, papel de parede, sons e também dois *Screen Savers*.

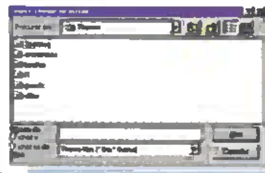
ATENÇÃO

Se instalar o tema *F1* ou *Grand Canyon*, pode acontecer que o papel de parede não apareça. Para resolver este problema, entre na aba *Edit Theme* e dê *OK* na janela, para entrar no modo de edição. Clique na opção *Wallpaper*, na lista, e, em seguida, no botão *Browse*. Na janela que aparece, entre no directório do tema escolhido e clique duas vezes no ficheiro de imagem que aparecer. Repita o mesmo procedimento para o outro tema.

mais de 16 cores). Agora, vá para a aba *Install*.



2 Carregue em *Browse* e, na janela que aparece, active a drive do seu CD-ROM (geralmente, D: ou E:). Abra a pasta *Entrete* e depois *Themes*.



3 Cada uma das seis pastas mostradas representa um tema diferente para o *desktop*, com ícones, sons, papel de parede, protector de ecrã, entre outras coisas. Escolha um tema (veja a caixa para saber a descrição de cada um), entre na pasta correspondente, seleccione o ficheiro e clique em "Abrir".

4 O programa volta ao ecrã principal. Clique em *Install*, para instalar o tema escolhido e dê *OK* nas duas caixas de diálogo que vão aparecer.

5 Agora, clique na aba *Theme* (a primeira da lista) e escolha o tema em *Current Settings*. Depois, clique no botão "Aplicar" e, em seguida, dê *OK*, para fechar o programa.

6 Caso os ícones não sejam mudados, será preciso clicar sobre o ícone antigo ou então teclar *F5* (se for necessário fazer isso surgirá uma mensagem).

7 Para voltar ao seu velho *Windows*, abra novamente o programa, seleccione a aba *Themes* e localize, em *Current Theme*, a opção *My Original Settings*. Dê *OK* e pronto. O seu *Windows* voltará ao normal.

***Quando quiser voltar ao velho* Windows, *basta entrar no* Desktop Themes *e na aba* Themes, *escolher a opção* My Original Settings *e dar* OK.**

SISTEMA MÍNIMO
Windows 95
486 DX com 8 MB de memória RAM

PRODUTOR
Left Side Software
PO Box 2252
Strawberry Hills, NSW
2012 - Austrália

VALOR DO REGISTO
Cerca de 4 500$00

SCREEN SAVER

Um protector de ecrã com os simpáticos sapos da publicidade à cerveja americana *Budweiser.* O mais engraçado é que você pode interagir com os bichos para os ouvir coaxar a marca *Budweiser.*

Depois de o instalar, é preciso configurar o programa. Clique, com o botão direito do rato, num lugar livre da "Área de Trabalho" e escolha "Propriedades", no menu. Seleccione a aba "Protecção de ecrã" e active a opção *Bud*. Depois, basta clicar em "Amostra", para accionar o *screen saver.*

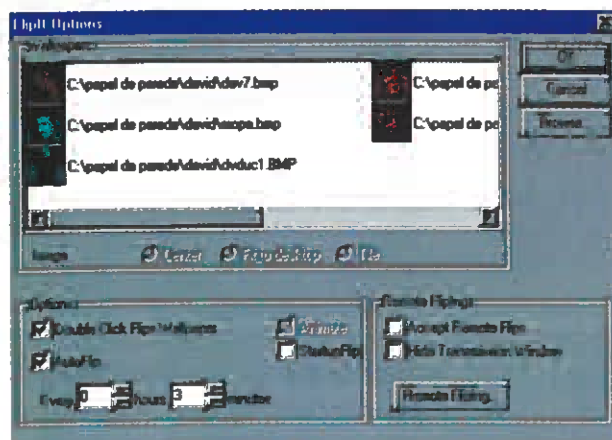
Para que os sapos coaxem, segure na tecla *Ctrl* e carregue nas iniciais das sílabas da palavra *Budweiser.* A tecla B, para *Bud*, W, para *wei* e S, para *ser*. Experimente variar a ordem das sílabas e crie resultados diferentes.



FLIPIT WALLPAPER

FLIPIT WALLPAPER

Depois de instalar o *FlipIt!* no seu computador, você nunca mais precisa de trocar o seu papel de parede. O programa faz isso automaticamente. Basta que você determine o tempo a que pretende que ele faça isso. Faça assim para usar o *FlipIt!:*



1 - Clique em "Instalar o programa" e, em seguida, defina uma pasta para onde os ficheiros serão copiados. Escreva `C:\Flipit`, por exemplo, e clique em *Install.*

2 - Responda *Não* e *Sim*, respectivamente, nas janelas que aparecem.

3 - No fim, para abrir o programa, vá até ao botão "Iniciar", seleccione "Executar" e depois escreva a seguinte linha de comando: `C:\Flipit\Flipit` e dê *Enter.* Um ícone do programa aparecerá ao lado do relógio, na barra de tarefas do *Win 95.*

4 - Para o configurar, clique com o botão direito do rato sobre o ícone e escolha *Options,* no menu.

5 - Na janela que aparece, clique em *Browser,* para localizar a pasta onde estão os seus papéis de parede. Depois de fazer isso, seleccione os que quer usar e depois clique em "Abrir".

6 - Active a opção *AutoFlip* e informe o intervalo de tempo que quer para que o programa troque o papel de parede.

DICA: é possível trocar os papéis de parede seleccionados. Basta dar dois cliques em cima do ícone do *FlipIt!*

SCREEN SAVER

FLIPIT WALLPAPER

CAÇADAS DE PEDRINHO

LE PAINT PETITE

Caçadas de Pedrinho



ONDE ENCONTRAR
MPO MULTIMÍDIA
Tel.: (00 55 11) 3675 3766
Preço sugerido:
Cerca de 8 800$00

Embora tenha sido feito para crianças dos três aos nove anos, os adultos também vão adorar as *Caçadas de Pedrinho* (até para recordarem os tempos de criança). É uma aventura divertida com a equipa do *Sítio do Picapau Amarelo.* O programa é em forma de *living books* (livro vivo) no qual tudo tem movimento. Basta clicar em cima da personagem ou objecto, para ver o que acontece. Na versão que está no CD-ROM, poderá explorar algumas partes da história completa, além de participar em jogos simples, como a *Forca* e *Quebra-cabeças.*

O programa é todo em português (léxico brasileiro) e corre directamente do CD-ROM. Use o ícone do mapa, que está no canto inferior esquerdo do ecrã, para saltar de um quadrado da história para outro (as partes que não estão disponíveis vão aparecer com uma tarja vermelha de aviso).

Para avançar na história, use os desenhos de espingarda, que estão nos cantos superior direito e esquerdo do ecrã. Para sair, clique na porteira (no canto inferior direito).



Le Paint Petite



É um programa de pintura, parecido com o *Paint* (do *Win 95*), mas com recursos mais sofisticados. Traz vários tipos de pincéis que a criança poderá usar para criar os seus próprios desenhos. E também usar as ferramentas para pintar as imagens que já vêm com o programa.

Depois de instalado (será criado um grupo *Asl*, no botão "Iniciar"), abra o programa.

O interface do *Le Paint Petite* é bastante simples: do lado esquerdo do ecrã vão aparecer várias ferramentas. Clicando sobre qualquer uma delas, as opções disponíveis para as usar aparecerão no topo do ecrã. As cores e tonalidades podem ser escolhidas na paleta que está no canto superior esquerdo.

Veja aqui algumas dicas para usar o programa:

✓ Para escolher um desenho já pronto a ser pintado, clique no penúltimo ícone da coluna, no lado esquerdo, e, em seguida, no primeiro ícone que está no topo do ecrã.

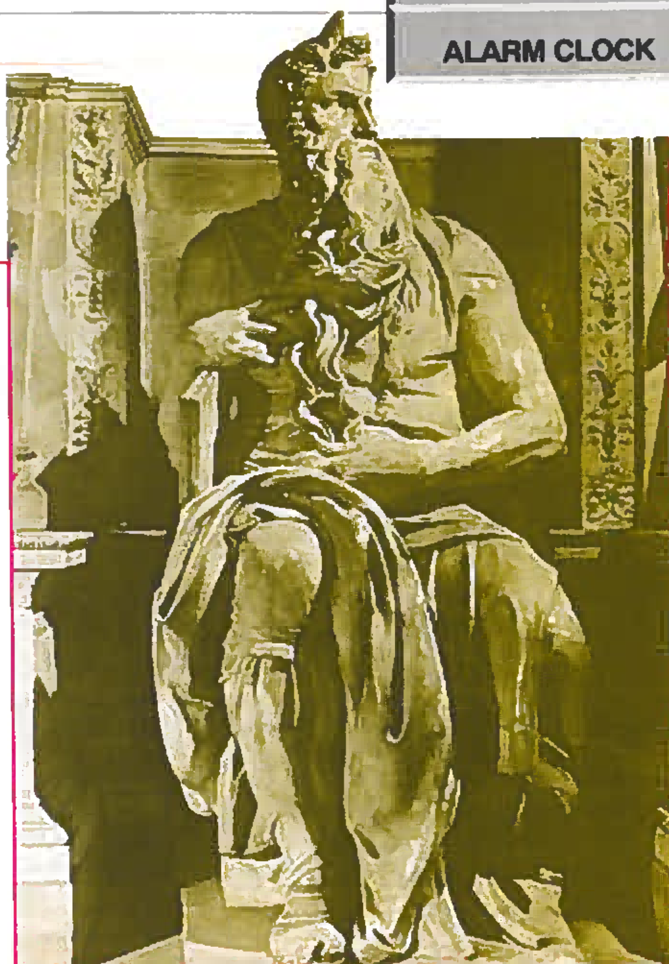
✓ Se quiser guardar o seu desenho, clique no penúltimo ícone da coluna da esquerda e no segundo do topo do ecrã.

✓ Pode imprimir os seus trabalhos clicando no penúltimo ícone da coluna e depois no ícone da impressora. Mas como esta é uma versão de demonstração, vai aparecer a frase *TEST DRIVE,* no meio da página.

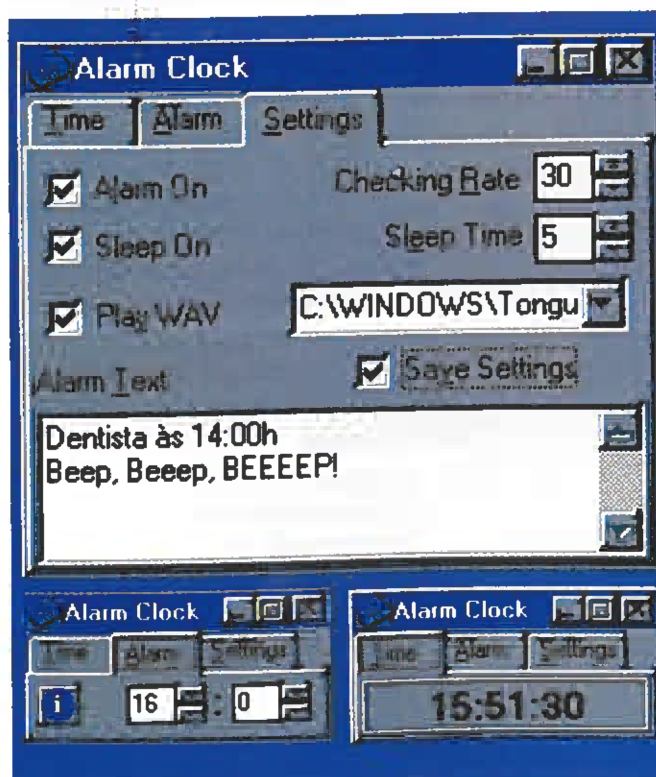
☞

Imagens de Michelangelo

No CD-ROM estão 41 imagens, em alta resolução, de algumas das obras de Michelangelo, um dos maiores pintores e escultores da Renascença. Entre as fotos, poderá encontrar os frescos da Capela Sistina, em Roma, e esculturas famosas, como Moisés (aqui ao lado).Para ver cada imagem, basta seleccionar um dos ficheiros e depois usar a seta de direcção para baixo. Se quiser ver a imagem no tamanho original (até para ver como ficará o seu papel de parede, por exemplo), clique sobre ela. Para voltar ao normal, clique novamente na imagem. Se copiar alguma imagem para o seu PC, ela irá para o directório *Revista*, subdirectório *Cdrom13*, pasta *Entrete*, subpasta *Imagens*.Quando clicar em *Copiar*, aparecerá uma janela a perguntar se quer que a imagem seja automaticamente transformada em papel de parede.



ALARM CLOCK



Uma maneira prática de lembrar os seus compromissos é usar o *Alarm Clock*. É um programa fácil de utilizar e que funciona como uma espécie de secretária. Ele corre directamente do CD-ROM mas se quiser usá-lo, copie-o para o seu disco rígido.

O *Alarm Clock* é constituído por três partes: *Time*, *Alarm* e *Settings*. A opção *Time* mostra a hora actual. Em *Alarm*, é onde se configura o alarme, para que ele toque à hora desejada. E clicando em *Settings*, abre-se uma janela na qual deve anotar o seu compromisso, escolher o som (clique em *New File*, no espaço em branco que está ao lado de *Play WAV*), entre outras opções.

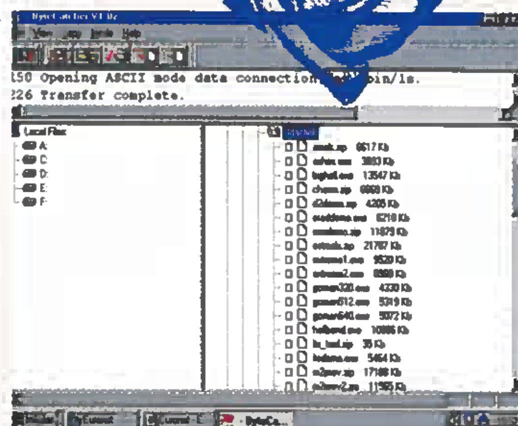




BYTECATCHER







Se já está habituado a fazer *FTP* (*File Transfer Protocol,* ou protocolo de transferência de ficheiro) na *Internet*, este programa pode ajudá-lo. E mesmo que não tenha o *Internet Explorer* ou o *Netscape,* poderá realizar este serviço facilmente. É que o *Byte Catcher* funciona como um substituto. A vantagem é que com ele alguns ficheiros poderão continuar a ser retirados mesmo depois da ligação ser interrompida.

Depois de instalado, ligue-se à *Internet* e abra o programa. Clique no botão *Quick* e, em seguida, em *Address Book,* para explorar alguns endereços de *FTP* que já vêm com o programa. Se quiser activar outros, use o *Internet Explorer* ou o *Netscape,* para os localizar, mas em vez de clicar com o botão esquerdo para começar a fazer o *download,* use o botão direito do rato. No menu que aparece, use a opção "Copiar" e copie o atalho para a área de transferência. Depois, leve-o para o espaço livre, activado com um clique sobre o botão *Quick.*

WEBTURBO



Na edição passada (Mundo do CD-ROM n.º 12), distribuímos uma versão do *Web Turbo,* específica para o *Netscape Navigator.* Agora, é a vez dos utilizadores do *Internet Explorer,* da *Microsoft,* desfrutarem das facilidades do programa, que funciona como uma espécie de acessório que ajuda a carregar mais rápido as páginas activadas da *Internet.*

Com o *Web Turbo,* é possível realizar pesquisas sobre diversos assuntos na *Internet.* Basta escrever múltiplas palavras relacionadas com o tópico desejado, para limitar a procura, agilizando o serviço. Quanto mais específica for a procura, menos tempo vai demorar para o *Web Turbo* realizar a pesquisa de endereços na *Internet,* utilizando ao mesmo tempo o *Yahoo!, Alta Vista, Lycos,* entre outros serviços semelhantes.

Outra função interessante é a listagem de itens das páginas multimédia, facilitando as coisas na hora de abrir apenas o que realmente interessa.

Depois de instalado, use-o juntamente com o *Internet Explorer.* Ligue-se normalmente à *Internet,* abra o *Internet Explorer* e depois use o programa.

As abas *Outlinne 1, 2 ...* podem ser preenchidas com as palavras relacionadas com o tópico que você quer procurar. Dê *Enter,* escolha as ferramentas de procura e espere pelo resultado.



PILOTE HELICÓPTEROS.

Você vai pilotar um fantástico helicóptero de guerra equipado com poderosas armas.

SISTEMA MÍNIMO
Windows 95
Pentium com 16 MB de memória RAM

PRODUTOR
Novalogic

DISTRIBUIDOR
Inforjogos

TELEFONE
(01) 812 84 45

PREÇO SUGERIDO
9 550$00

Um show de tecnologia. É isso que vai encontrar no Comanche 3, *um simulador de helicóptero de guerra, com armas sofisticadas. Você vai comandar o* RAH-66 COMANCHE, *do exército americano, projectado para lutar em batalhas futurísticas, onde o que importa não é a táctica utilizada mas a qualidade dos computadores usados nos ataques.*

Mesmo quem não for fã de simuladores vai achar este irresistível. A qualidade das imagens gráficas impressiona qualquer um, e foram desenvolvidas através do processo *Voxel Space 2* (para a criação de espaços e efeitos realistas). Os vôos acontecem em terrenos altamente texturizados e coloridos.

Pilotar é muito fácil. Mas, para usar todo o jogo, é preciso acostumar-se aos controlos, que utilizam praticamente todas as teclas do computador. Não vai ser preciso decorar todas as teclas, mas pelo menos as principais devem estar na "ponta dos dedos".

Iniciar a missão

Quando o *Comanche 3* é aberto, entra uma apresentação do jogo. Dê *Enter,* para ver o menu principal. As três opções disponíveis correspondem aos







É FÁCIL !

diferentes níveis de dificuldade das missões. O *Blood Hawk* é o mais fácil; *Venom* é médio e *Argon*, difícil. Escolha um deles e, no próximo menu, seleccione *Operation: Gallant Venture* e depois *Haystack*.

Depois de passar pelos ecrãs que mostram os objectivos a cumprir e pelo mapa, você vai logo ficar ao comando da aeronave. A missão começa com uma visão de dentro do helicóptero, mas pode mudá-la a seu gosto (ver *Comandos*). Depois de levantar vôo, tente destruir as baterias e radares que estão espalhados pelo terreno. Se não estiver a conseguir dar conta de todos os inimigos, não se preocupe: um grupo de ajuda será enviado para o local.

COMANDOS

Setas de direcção – movimentam o helicóptero.
ESC – activa a barra de menus.
Teclas F1 a F12 – visões de câmera (use *Ctrl* para controlar as câmeras).
(~), 1 a 0 – coloca o helicóptero no ar e controla a sua altitude.
Q – altera a visão do alvo.
Enter – muda os alvos disponíveis.
[e] – muda as armas para a frente e para trás.
G – acciona o trem de aterragem.
(;) e (') – activa e desactiva o zoom.
Z, X, C, B, N – accionam as armas especiais.
Barra de espaço – dispara as armas.

A sua missão é destruir as baterias e radares espalhados pelo terreno. E também alguns alvos aéreos. Mas não se preocupe, um grupo de ajuda será enviado para o auxiliar.



INSTALAÇÃO

Antes de começar a aventura, é preciso instalar o jogo e fazer algumas configurações para que possa aproveitar todos os recursos sonoros do *Comanche 3:*

1 - Clique em "Instalar o programa" e dê *Enter* no próximo ecrã, para ser criado um directório no qual o jogo será instalado. Aceite a sugestão do jogo (*C3DEMO*) ou então escolha um outro directório para a instalação.

2 -Tecle *Y* para dar continuidade à instalação.

3 - Espere que os ficheiros sejam copiados e, no fim, dê outro *Enter*, para configurar o jogo. No menu de configurações, seleccione a opção *Audio Setup*.

4 - Entre na opção *Digital sound device* e escolha o modelo correspondente à sua placa de som. Caso não saiba, escolha *Sound Blaster 1.0* e teste todas as configurações disponíveis até que o teste de som funcione quando der *Enter* na opção *Perform Test*. Se o computador ficar bloqueado quando testar o som, reinicie o *Windows* e comece tudo novamente.

5 - Volte ao ecrã *Audio Setup*, seleccione a opção *Music device* e escolha *Sound Blaster 8-bit* (se não souber qual é o modelo da sua placa de som). Teste o som e se estiver tudo bem, seleccione a opção *Return to main menu*.

6 - No menu principal, escolha a opção *Exit and save settings*, para guardar as suas configurações.

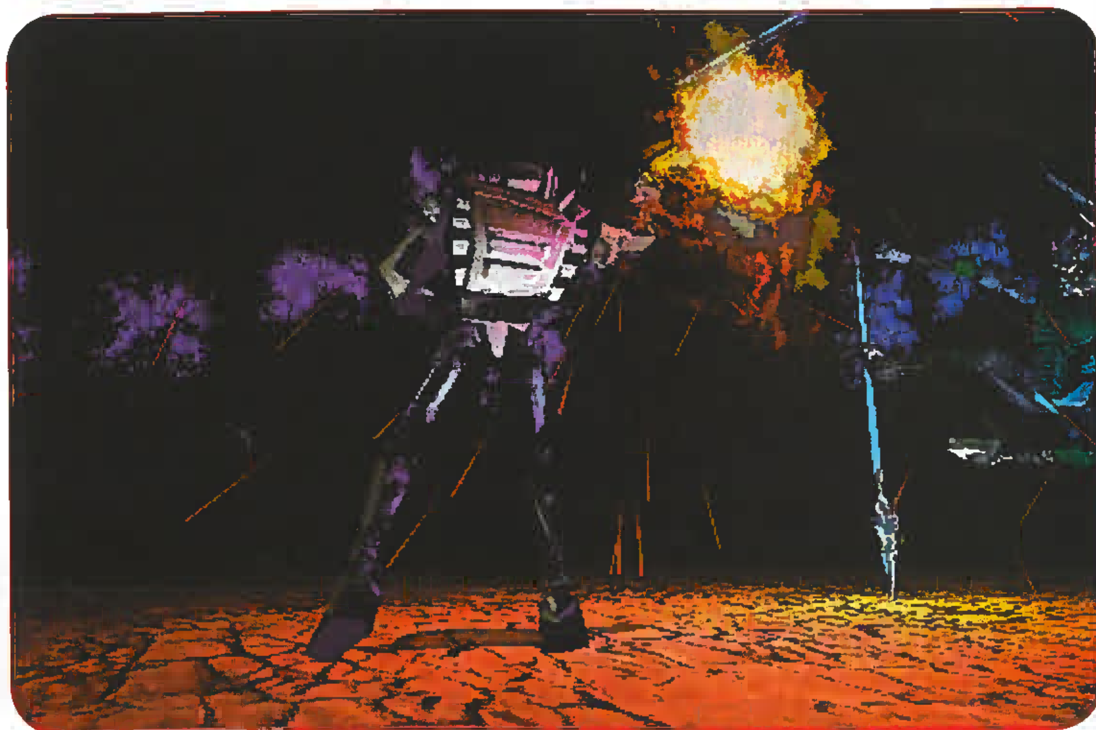
7 - Pronto. Agora, vá até ao botão "Iniciar", localize o grupo *Novalogic*, seleccione *Comanche 3 Demo* e depois clique no ícone com o mesmo nome (ou então no atalho criado na "Área de Trabalho").

JOGOS

CYBER GLADIATORS

Máquinas Mortíferas

No mesmo estilo do famoso* Street Fighter, *em* Cyber Gladiators *você comanda andróides ultra equipados.



Nesta versão colocada no CD-ROM, estão disponíveis dois lutadores (no jogo completo são oito). E você pode jogar contra um amigo, dividindo o mesmo teclado, ou então contra o computador.

SISTEMA MÍNIMO
Windows 95
Pentium com 16 MB de memória RAM

PRODUTOR
Sierra

DISTRIBUIDOR
Inforjogos

TELEFONE
(01) 812 84 45

PREÇO SUGERIDO
8 750$00

Andróides a lutar numa batalha de vida ou de morte pela soberania do planeta. É assim em Cyber Gladiators, *um jogo de luta típico dos jogos de vídeo. As batalhas são rápidas e o jogador deve ficar sempre atento aos comandos. Os lutadores (andróides) são da última geração e dotados de armas e golpes especiais. Violência é o que não vai faltar.*



As imagens gráficas foram todas criadas em três dimensões, permitindo ao jogador observar movimentos realistas de vários ângulos diferentes.

Nesta versão, colocada no CD-ROM, estão disponíveis dois lutadores (no jogo completo são oito guerreiros e dois líderes) e poderá escolher se quer jogar com um amigo, dividindo com ele o mesmo teclado, ou então contra o computador. Uma maneira mais fácil de ganhar é decorar os comandos do lutador que vai controlar.

Assim, terá mais hipóteses de se tornar o vencedor.



MOVIMENTOS BÁSICOS

MOVIMENTO	Jogador 1	Jogador 2
Vira para a esquerda	A	→
Vira para a direita	D	←
Salta	W	↑
Abaixa-se	S	↓
Murro rápido	K	**5** (teclado numérico)
Murro forte	I	**8** (teclado numérico)
Pontapé rápido	L	**6** (teclado numérico)
Pontapé forte	J	**4** (teclado numérico)

GOLPES ESPECIAIS

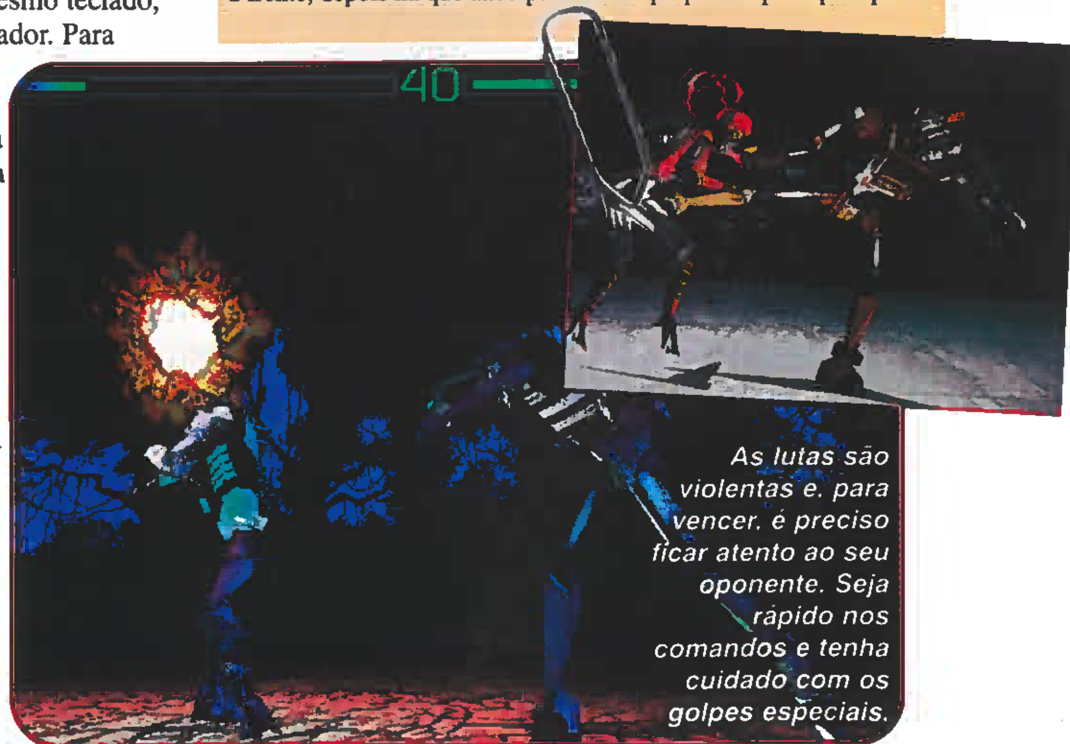


Corrida – dois cliques rápidos na tecla para andar para a frente ou para trás.
Recuperar de um ataque – carregue na tecla de andar para a frente.
Recuperar de um ataque, fugindo do oponente – use a tecla de andar para trás. Tenha cuidado com o fim da arena, que o pode levar a um abismo.
Saltar sobre o inimigo – aande para a frente e salte ao mesmo tempo. É possível carregar numa tecla de murro ou de pontapé enquanto executa este movimento.
Defesa – ande para trás e carregue na tecla para baixo ao mesmo tempo.
Atirar o oponente ao chão – quando estiver perto dele, carregue nas teclas de murro e pontapé.
Ataque especial 1– carregue, rapidamente, na tecla que anda para a frente e depois na que anda para baixo e aplique um pontapé forte.
Ataque especial 2 – faça o mesmo que no *Ataque especial* 1 mas substitua o pontapé pelo murro.
Ataque especial 3 – carregue, rapidamente, na tecla que anda para a frente, depois na que anda para trás e aplique um pontapé rápido.

Conhecer o jogo

Depois de o instalar (um grupo *CyberGladiator Demo* será criado no botão "Iniciar"), abra o jogo. Não é preciso fazer nenhuma configuração. Basta ir dando *Enter* nos ecrãs que aparecem até chegar à arena onde vão decorrer os combates. Pode jogar contra um amigo, dividindo o mesmo teclado, ou então contra o computador. Para jogar contra um amigo, tem de escolher um dos lutadores. Logo que a luta comece, carregue na barra de espaço para ser o jogador 1 ou tecle *Enter*, para jogar na pele do lutador 2. Depois, basta usar as teclas correspondentes a cada jogador. Agora, para ganhar, é preciso dominar alguns comandos especiais. Eles são conseguidos através da combinação de teclas. Ah! Se não mexer no teclado, vai entrar uma demonstração do jogo.





As lutas são violentas e, para vencer, é preciso ficar atento ao seu oponente. Seja rápido nos comandos e tenha cuidado com os golpes especiais.

Velocida

Em XCAR, você vai conduzir carros da última geração em pistas de alta velocidade.

SISTEMA MÍNIMO
DOS
486 66 com 16 MB de memória RAM

PRODUTOR
Bethesda

DISTRIBUIDOR
www.bethsoft.com/

TELEFONE
(001 301) 963 20 02

Até ao fecho desta edição este jogo ainda não era comercializado em Portugal.

XCar não é um jogo de corrida vulgar. As pistas são de alta velocidade e os carros são protótipos de modelos futuristas usados apenas em testes pelos fabricantes. A alta tecnologia empregada nos chamados "XCars" ainda é inviável comercialmente e só poucos modelos são vendidos ao público. A maioria deles são usados em corridas privadas ou então em exposições e feiras de automóveis. Neste jogo, você terá oportunidade de sentir o prazer de conduzir alguns desses carros. São quatro modelos disponíveis e duas pistas inteiras para divertir-se. E pode escolher entre participar logo numa corrida real ou então treinar antes de disputar uma partida a "sério".

Directamente para a Pista

Depois de instalado, abra o jogo. Assim que o ecrã com o menu principal aparecer, há duas opções: clicar em *Race* e começar a correr ou então



de Máxima

explorar as várias opções do menu, escolhendo um carro, modificando as especificações técnicas da máquina escolhida, entre outras coisas. Se escolher ir directamente para a pista, clique em *Race* e, no próximo ecrã, em *Single Track*. Aparece outro ecrã para escolher o circuito em que vai correr (*Mid Ohio* ou *Infinity Loop*). Faça isso, dê *Enter* e quando já estiver na pista, clique em *Race*, para começar a correr.

De volta às boxes

Depois de sentir um bocado a pista, carregue na tecla *ESC* e depois em *Y*, para voltar ao menu principal. Depois, explore os menus à vontade. Por exemplo, em *Select Car*, pode escolher o carro com que vai competir. São quatro modelos disponíveis (16 na versão completa). Clicando em *Modify Car*, entrará num outro ecrã com vários pormenores técnicos que podem ser modificados. Só mude alguma coisa apenas se perceber de mecânica.

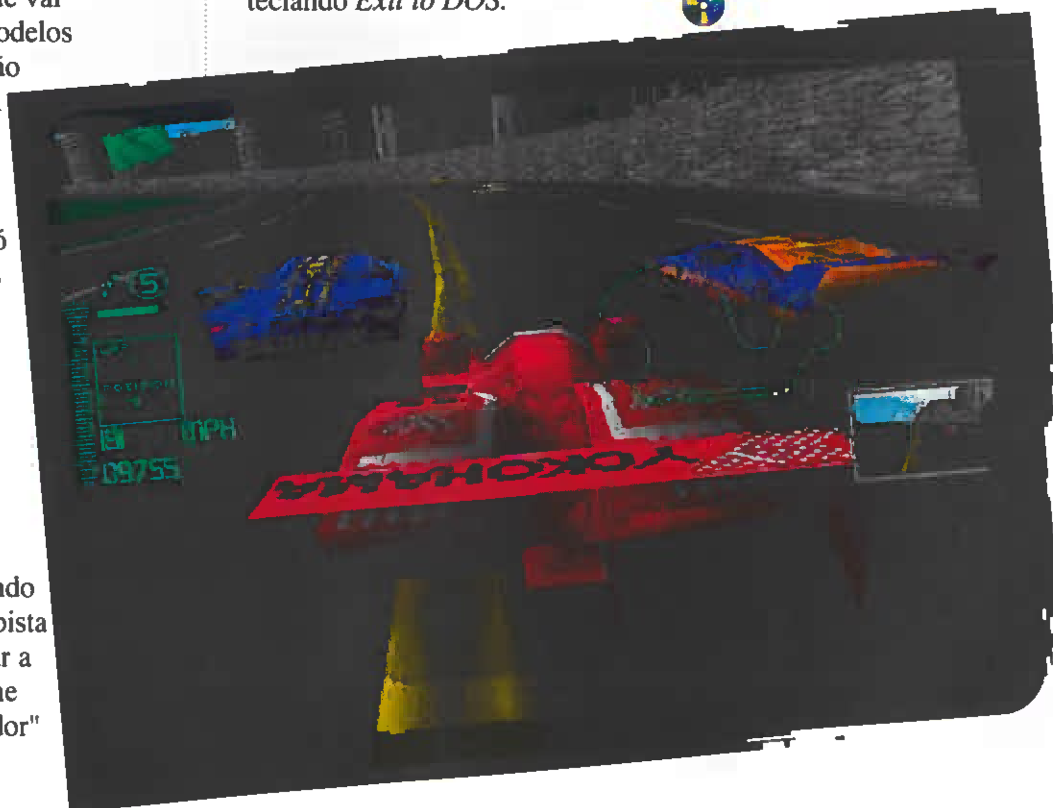
A opção *Preseason* activa corridas simples e livres, para quem quer treinar e melhorar a performance nos dois circuitos disponíveis.

Race é o item mais importante visto que clicando sobre ele, você vai para a pista de corrida. Se quiser gravar a sua performance, seleccione *VCR*. Ele é o "videogravador" e os comandos são muito intuitivos. Se clicar em *Options*, alterará diversas opções do jogo (imagens gráficas, som) e também sai do jogo, teclando *Exit to DOS*.



Comandos

←→ – vira o carro para a direita ou esquerda.
↑ – aumenta a velocidade.
↓ – reduz a velocidade.
A – acelera.
Z – trava.
TAB – liga ou desliga o mapa.
Teclas **+** e **-** (menos) – mais ou menos zoom no mapa.
Teclas **<** e **>** – mudam a visão de câmera.
F3 – transforma as unidades para metros.
F4 – liga e desliga o painel.
F6 – liga e desliga os espelhos retrovisores.
F5 – pausa o jogo.
H – muda a câmera.
ESC – sai do jogo.



CAÇADOR D

Controle uma personagem dentro de uma espécie de calabouço e destrua todos os que cruzarem o seu caminho.







A acção está sempre presente e você tem de ficar sempre alerta para não deixar que os inimigos o encontrem. O ideal é ir avançando com calma para tentar localizar primeiro os seus oponentes.

Tiros por todos os lados, sangue, cenários sombrios... Apesar das semelhanças, não se trata de mais um jogo no estilo Doom. *Em* Machine Hunter, *você comanda uma personagem que pode transformar-se em robôs diferentes (passando apenas sobre eles, depois de os destruir). O seu objectivo é apenas um: acabar com todos os inimigos e, por consequência, salvar alguns reféns.*

A visão do jogo é de cima, criando um efeito muito interessante. É que à medida que vai andando, o cenário muda de perspectiva dando uma ilusão de profundidade, mostrando inclusive a diferença de altura de um nível para outro.

Configurar o jogo

O jogo corre directamente do CD-ROM e pode vê-lo de duas formas: ocupando o ecrã todo, ou então em modo janela. Tente as duas opções (teclando *ALT+Enter,* para mudar de uma opção para outra, quando o jogo estiver a correr), para ver qual é a que melhor se adapta.

Os comandos são muito simples: as setas de direcção controlam a personagem e a tecla *Ctrl* dispara.

Se teclar *Tab,* activará o mapa que vai mostrar onde está o seu objectivo.

Para sair de *Machine Hunter,* tecle *Alt+F4* (se estiver a jogar em ecrã cheio) ou então clique no "xis", no canto superior direito, caso esteja em modo janela.

SISTEMA MÍNIMO
Windows 95
Pentium com 16 MB de memória RAM

PRODUTOR
Eurocom

DISTRIBUIDOR
Até ao fecho desta edição este jogo ainda não era comercializado em Portugal.

E MÁQUINAS

A estratégia do jogo



O mais interessante em jogos de tiro é a emoção do desconhecido. E *Machine Hunter* é assim: nunca se sabe de onde pode aparecer o inimigo. Mas, para o ajudar, vamos dar-lhe algumas dicas para que possa seguir em frente nesta aventura.

1 Assim que o jogo começa, você vai estar numa espécie de labirinto. Explore-o, aproveitando para acostumar-se aos comandos.

2 Vá andando e tenha cuidado com os "guardas" que vão tentar matá-lo. Seja rápido e vá disparando (tecla *Ctrl*). Deverá encontrar e destruir um robô para passar a comandá-lo. Para fazer isso, tecle *Tab,* active o mapa, e veja onde ele está (um ponto azul). Quando conseguir encontrá-lo, dispare. E assim que ele começar a explodir, deixe de disparar. Vá para cima do robô e passará a comandá-lo.

3 No comando do robô, salve o refém, que está no lado direito, e accione a alavanca para abrir a porta.

4 Quando encontrar um portal colorido, ande sobre ele para activar outros níveis do labirinto.

5 Pode destruir algumas das portas com tiros, abrindo novas passagens.

6 Tente recolher os itens escondidos debaixo de estruturas em andares diferentes (alguns deles recarregam a sua energia). Outra coisa: os caldeirões com fumaça azul não servem para nada, portanto, não se preocupe muito com eles.

7 Continue a andar (e a disparar) e ao encontrar dois "monstros azuis", tente esconder-se debaixo da escada. Quando o monstro disparar, desça para fugir dele e assim que ele estiver a andar, suba novamente e dispare.

8 Depois de acabar com os monstros, suba e tente encontrar uma porta escondida por duas paredes (elas podem ser destruídas). Quando passar pela porta, siga rapidamente para a direita e .... fim do jogo.

Tente destruir o robô inimigo e depois passe sobre o que sobrou dele. Você vai transformar-se no robô e assim terá mais hipóteses de vencer.

Shakii

Ajude o lobo *Shakii* a escapar de vários obstáculos diferentes: abelhas, enchentes e outras catástrofes naturais. O estilo da aventura é acção em plataformas. É preciso ser habilidoso e rápido nos comandos, para conseguir avançar nas fases e sub-fases seguintes.

Shakii corre directamente do CD-ROM e os comandos são muito simples: use as setas de direcção para movimentar o herói, e a tecla *Alt*, para saltar. Pode tentar destruir os inimigos de duas formas: com murros simples (carregando na tecla *Ctrl*) ou com uma corrida supersónica (teclando *Alt+Ctrl*). Se quiser pausar o jogo, tecle *F1* e para sair clique em *F10*.



Ignition

Um jogo de corrida simples e divertido. Aqui, não é preciso decorar uma data de comandos ou fazer mil configurações.



Basta correr e tentar vencer. O mais engraçado em *Ignition* é que pode explorar os cenários à volta do circuito, sem ter de esbarrar em limites impostos pelo jogo. Por exemplo, se quiser correr dentro do rio que corre ao lado da pista, basta atirar o carro para dentro de água e começar a correr. Mas tenha cuidado para não cair nos abismos, pois o seu carro explodirá. No entanto, não se preocupe, ele volta a ficar inteiro e a corrida continua.

O *Ignition* corre directamente do CD-ROM e os comandos são muito simples: use as setas de direcção para controlar o carro. Em situações de perigo, carregue na tecla *Shift*, que está no lado direito, para accionar o turbo e a apóstrofe (') para ver os seus oponentes. Para sair do jogo tecle *ESC*.



Variação do jogo *Lemmings* (aquele no qual os bichos precisam da sua ajuda para chegarem a casa), misturando acção e bom humor. Os cenários e personagens são muito coloridos e o som merece nota dez.

Você controla um simpático membro da família *Lemming*, que precisa de ajudar os seus amigos a livrarem-se de uma maldição que os transformou em monstros.

Para isso, o herói conta com várias habilidades especiais para atacar os inimigos. Uma delas é o salto seguido de rotação (ver *Comandos*), que acaba com qualquer um.

Execute o jogo e carregue em *Enter* para começar a jogar. Conforme vai avançando na aventura, pode encontrar vasos especiais que o irão ajudar. Basta passar sobre eles, para libertar os itens que estão lá dentro (alguns objectos podem ser usados como armas especiais).

COMANDOS

W – salta.
W (carregue duas vezes) – salto com ataque.
E – dispara.
S – atira o capacete.
Barra de espaços – selecciona os itens especiais.
Q – usa o item conquistado.
P – pausa o jogo.
ESC – sai do jogo.



TAKE NO PRISONERS

Acção para ninguém pôr defeitos. Como em todos os jogos de tiro, você comanda um herói solitário que deve destruir todas as criaturas que surgem no seu caminho, recolhendo os itens disponíveis. A diferença para os outros clones de *Doom*, é que neste jogo a visão é de cima e não na primeira pessoa.



As armas e munições vão sendo adquiridas à medida que você for liquidando inimigos ou encontrando passagens secretas. Há uma consola com mapas e recursos especiais que o herói pode usar durante o jogo para escapar de situações de perigo.

Depois de instalado, abra o jogo e, no primeiro ecrã, clique em *Single Players*. No próximo ecrã, seleccione um dos níveis (*Recruit, Mercenary, Commando* ou *Legionaire*), para começar a jogar.

COMANDOS

←→↑↓ – movimentam a personagem.
Ctrl – dispara com a arma escolhida.
Teclas 1, 2, 3... – escolhe a arma para a situação corrente.
Alt+ ←→↑↓ – "desliza" o herói para os lados.
Shift+←→↑↓ – faz a personagem andar mais rápido.
ESC – sai do jogo.

SLAM'N'JAM



Os fãs da NBA vão encontrar neste jogo quase todos os elementos que fazem do basquete um dos desportos mais populares dos Estados Unidos. As imagens são todas em 3D; a perspectiva de visão do jogo é por detrás dos cestos, mas a "câmera" de visão acompanha todos os seus movimentos e o dos jogadores, pormenorizadamente. Além disso, terá a oportunidade de jogar na "pele" das feras da Liga norte-americana de basquetebol.

O jogo corre directamente do CD-ROM e, depois de estar aberto, clique em *Exhibition Game* ou *New Season*, para começar a jogar. Depois, vá clicando em *Continue* até aparecer o recinto de jogo.

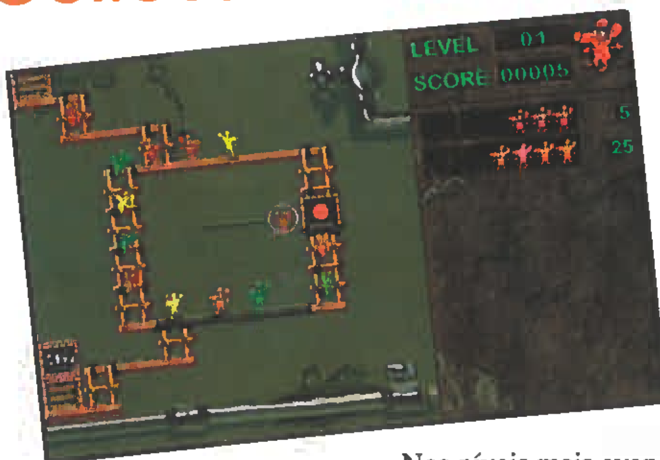
COMANDOS

←→↑↓ – controlam o movimento do jogador.
Barra de espaço – "rouba" ou passa a bola (se ela já estiver em seu poder).
Enter – lança a bola ou salta para lançar.
N – escolhe o jogador alvo para controlar.
ESC – sai do jogo para o menu.

☞

Puzzle Collection Trial

São três jogos de raciocínio. Depois de instalados, será criado o grupo *Microsoft Games*, no botão "Iniciar". É através dele que se tem acesso aos jogos. Cada um deles tem um ícone próprio para facilitar a sua tarefa.



Em *Finty Flush*, o objectivo é completar cada bloco de quadrados, na parte inferior do ecrã, com bolas da mesma cor, que estão no quadrado maior. Use o rato para clicar nas setas e preencher os quadrados. Ao encher três blocos (eles estão nas partes laterais), você ganha pontos de bónus e passa à fase seguinte.

Em *Rat Pocker*, tem de mudar os ratos de posição na fila, para que pelo menos três da mesma cor fiquem enfileirados e possam fugir. Para isso, carregue na barra de espaço para aprisionar o rato de cor diferente, quando ele passar pelas armadilhas (as caixas que piscam a vermelho).

Nos níveis mais avançados, use a tecla *TAB*, para activar outras caixas e as setas de direcção para controlar as manivelas.

Em *Spring Weekend*, gire as figuras (use o rato), dispostas no centro do ecrã, "imitando" o modelo mostrado no lado direito do ecrã. Pode fazer-se 20 movimentos. Depois, o jogo acaba.

Lords of the Realm2





Este jogo é para os estrategas de serviço. Continuação do clássico *Lords of Realm*, o seu objectivo aqui é tornar-se rei na Idade Média.

Portanto, é preciso investir em terras, "feudos" e em trabalhadores, para que produzam alimentos. A população deverá estar sempre a crescer, com um nível elevado de satisfação (*happiness*, mostrado no painel do lado direito do ecrã do jogo). Se não tem experiência em jogos de estratégia e nem percebe de inglês, pode ficar um bocado perdido. Um bom truque é parar com a seta do rato sobre um item qualquer do cenário. Uma legenda (em inglês) aparece a indicar para o que ele serve. Aqui, vamos mostrar os primeiros passos para que possa começar a jogar.

1 - Use a barra de controlo do trabalho (para a esquerda, em "Produção de alimentos") até atingir cerca de 500 pessoas na colónia.

2 - Faça um exercício de aproximadamente 150 homens, quando a população chegar a 700 pessoas.

3 - Tente conquistar as áreas livres a norte e comece a explorar ferro, activando os trabalhadores para a produção de armas.

4 - Consiga uma boa colecção de armas, pois na Idade Média elas são fundamentais para manter a sua colónia viva.



A REVISTA GENTLEMAN ESTÁ A MUDAR!

Para além de um grafismo novo e mais moderno, também conta com um conteúdo cada vez mais informativo, útil e interessante.



Queremos aguçar mais a sua curiosidade intelectual, despertar e cativar o seu interesse pela forma diferenciada e inteligente de abordarmos os assuntos, que sabemos são do seu gosto e preferência.

A Gentleman trata de uma grande variedade de temas como negócios, reportagens, entrevistas, informática, saúde, ciência, tecnologia, viagens e turismo, desportos, serviços, etc., para além de lhe dar uma agenda diversificada de informações sobre cinema, teatro, música, livros, restaurantes, crónicas, automóveis, perfil de gente interessante, entre muitos outros assuntos.

EXPERIMENTE A MUDANÇA
ESTAMOS CERTOS DE QUE VAI GOSTAR

PROCURE A EDIÇÃO DE NOVEMBRONAS BANCAS

GENTLEMAN

CADA VEZ MELHOR PARA O HOMEM

EDIÇÃO ESPECIAL DE ANIVERSÁRIO

O CD-ROM N.º 13 é parte integrante desta edição.
Se faltar, peça-o no seu ponto de venda.

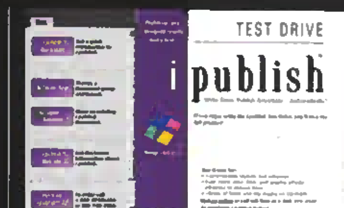
CD-ROM

Veja os destaques desta edição

Aplicativos



Photoshop 4.0: experimente aqui a nova versão deste poderoso editor de imagens, já optimizado para Win 95 e Chip MMX.



I Publish: crie documentos a partir de modelos prontos.

Programa em português para fazer marketing directo.

Faça capas para os seus CDs-ROM. E mais 10 programas inéditos

Entretenimento

Screen Saver Budweiser: protector de ecrã com os famosos sapos desta famosa marca de cerveja.





Desktop Themes: ponha os Beatles e mais cinco temas no PC.

Michelangelo: 41 imagens deste mestre da pintura. Caçadas de Pedrinho: jogos e brincadeiras com as personagens do Sítio do Picapau Amarelo.

Jogos

Comanche 3 • Xcar • Sahii • Lomax • Take no Prisioners • Lords 2 • Machine e mais 4 jogos

Internet

Byte Catcher: para retirar ficheiros da Internet sem recurso ao Internet Explorer ou ao Netscape